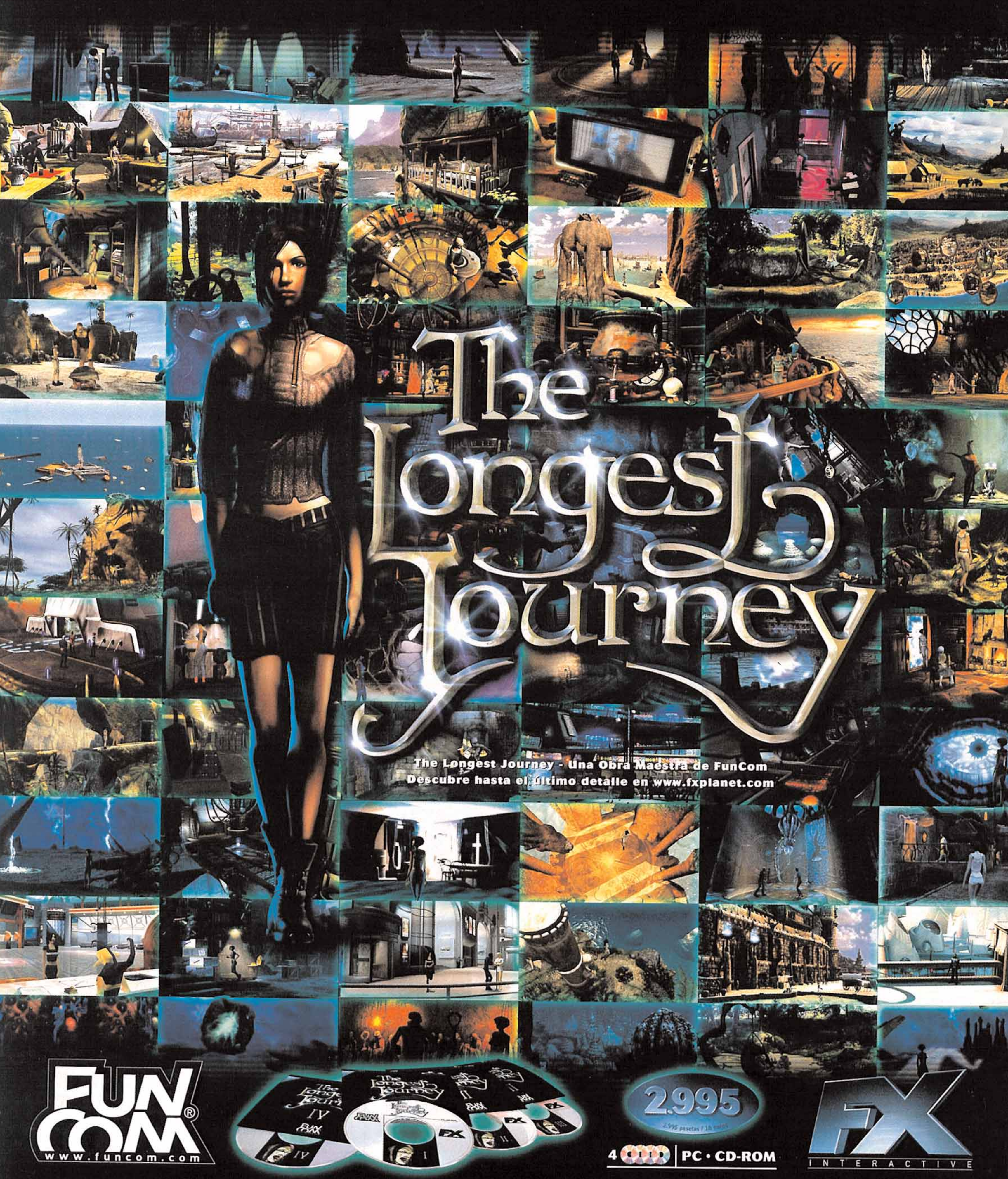

EXTRA
264
PÁGINAS
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
INCLUYE
2
CD-ROM
Micromanía
Sólo para adictos
www.h
I - Número 71 - 795 PTAS/4,77 €
REPORTAJE ESPECIAL
16 PÁGINAS
Juegos de Coches
A toda velocidad
REPORTAJE
PlayStation 2
La hora de la verdad
PATAS ARRIBA
Deus Ex
Todos los pasos
para llegar al final
AVANCE ESPECIAL
Así serán...
Desperados
Tomb Raider
Chronicles
The Longest
Journey
Z: Steel Soldiers
Runaway
GIANTS
CITIZEN KABUTO
Pelea contra el más grande
8 424094 820313
00071
HOBBY PRESS



LA AVENTURA GRÁFICA QUE M
Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica
Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios
70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla
Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego
Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits
Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática
9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine
El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España
Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra
Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.
El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

ARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA



The Longest Journey se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor, Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaría de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, E. Ricard Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

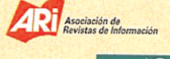
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

2/2001

Printed in Spain

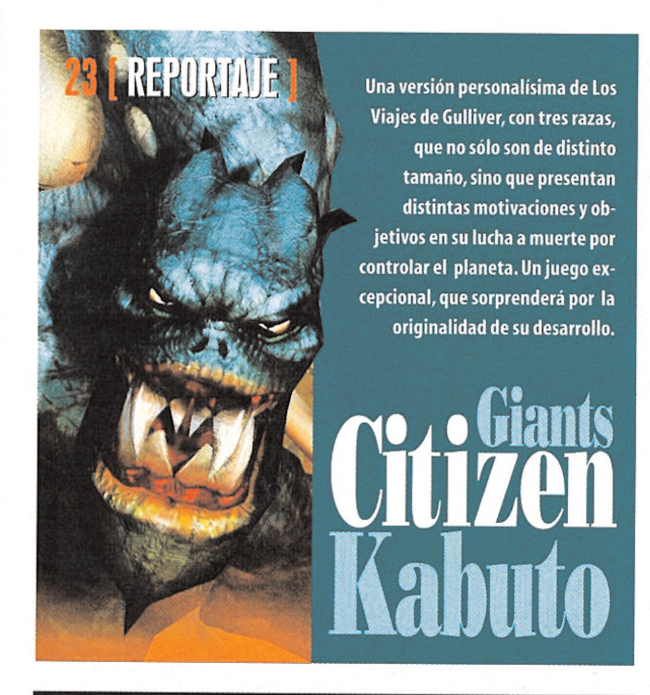


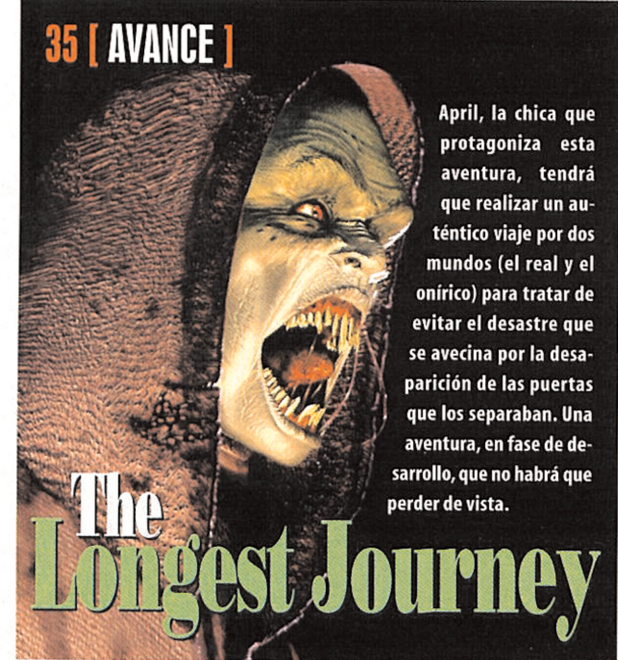






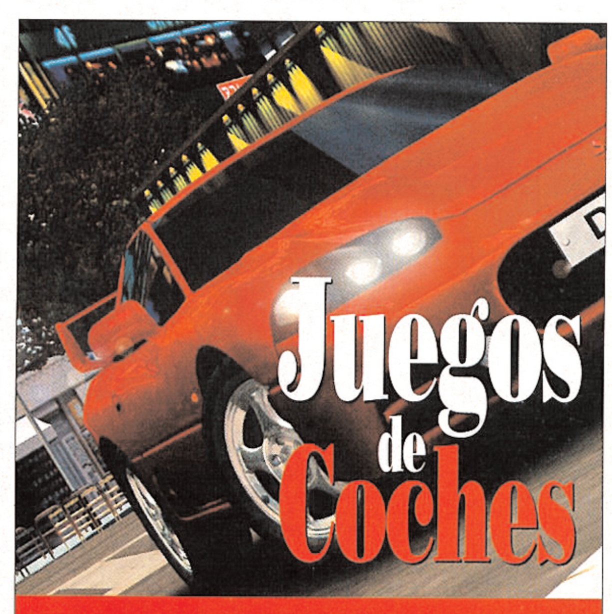
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER









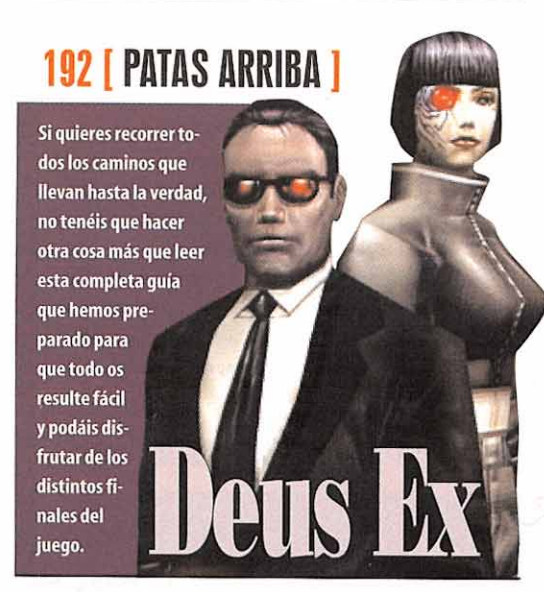


129 [MEGAJUEGO]



En «Sacrifice» todo encaja como en un buen rompecabezas, y la expresión multigénero cobra sentido, como pocas veces habíamos visto antes. Estrategia, JDR, acción, en un mundo donde lo más importante será destruir el altar de nuestro rival.

192 [PATAS ARRIBA]



Si quieres recorrer todos los caminos que llevan hasta la verdad, no tenéis que hacer otra cosa más que leer esta completa guía que hemos preparado para que todo os resulte fácil y podáis disfrutar de los distintos finales del juego.



218 [CDMANÍA]

Dos CD´s os ofrecemos esta vez repletos de demos de rabiosa actualidad como: «Screamer 4x4», «Half-Life: Team Fortress», «FIFA 2001», «Pro-Rally 2001», «Metal Gear Solid», «Rune», «Blair Witch Project Volume 2», «Starship Troopers», «Zeus: Master of Olympus», «Kao the Kangaroo», «Virtual Pool» y «Original War», «Pacific Warriors» y «Sheep». Además de las habituales actualizaciones y previews.

Editorial

Ahora sí que es Navidad

Ahora sí que podemos decir sin ninguna duda que sí, que es Navidad, y ya están puestas las luces y hay que ir pensando en la carta a los Reyes Magos, y ya se empieza a oír esa terrible pregunta: ¿qué vas a hacer en Nochevieja? Pues, nosotros, los maníacos de los juegos, seguramente nos pasaremos la Nochevieja jugando con alguno de los nuevos títulos que siempre florecen en buen número por estas fechas. Estamos hablando, por ejemplo, de «Sacrifice», la última locura de Shiny, que combina de forma excelente varios géneros, consiguiendo un título único con un diseño que a nadie dejará indiferente. O también podemos aconsejaros que echéis un vistazo al reportaje especial de juegos de coches que hemos preparado para los amantes del motor, y en el que examinamos varios títulos como «Colin McRae 2.0» o el esperado «Pro-Rally», sin olvidar programas de tanta calidad como «Screamer 4x4» o el excelente y adictivo «Metropolis Street Racer».

Las Navidades también son especiales porque aparecen infinidad de títulos deportivos, como «FIFA 2001», «Rugby 2001», «Madden NFL 2001», que vienen a satisfacer las ansias de los más apasionados por las grandes competiciones. Y qué os podemos decir de «Giants, Citizen Kabuto», una joya en la que descubriréis que el tamaño no lo es todo. Tres razas enfrentadas por el mismo objetivo: controlar el planeta; aunque cada una con sus propios intereses y motivaciones. Acción, aventura y estrategia en un solo juego que recrea un fabuloso mundo en el que tendremos que aprender a adaptarnos para sobrevivir.

Los que prefieran las aventuras tienen en «Runaway» y en «The Longest Journey» dos candidatos a ocupar su disco duro por mucho tiempo. En este número os ofrecemos un avance de cada uno de estos proyectos que prometen convertirse en dos juegos a tener en cuenta dentro de su género. También hemos preparado un reportaje especial sobre la última aventura de Lara Croft, «Tomb Raider Chronicles», que esta vez será narrada por sus amigos más íntimos, aunque por supuesto la viviremos nosotros, junto a ella, en primerísima persona.

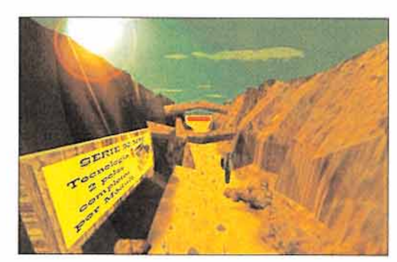
Y además, en este número extra, un suplemento especial con la solución completa de cuatro juegos que no pueden faltar en cualquier colección, «Command&Conquer: Red Alert 2», «Baldur´s Gate II: Shadows of Amn», «A sangre fría» y «Louvre. La maldición final». Sin olvidarnos de todas nuestras secciones habituales para que los seguidores de cada género no se pierdan la última hora de los juegos más candentes. Y por supuesto los consejos, trucos, cartas..., y todo lo que mes a mes os venimos ofreciendo desde Micromanía. Nos vemos el año que viene...

La redacción

y además...

La REALIDAD VIRTUAL continúa





Trispace, compañía responsable del desarrollo de máquinas de realidad virtual, anuncia el lanzamiento de una nueva versión de su Ala Delta, que lleva al usuario a un vuelo fantástico por "El Cañón de la Serpiente", realizando arriesgadas acrobacias por entornos escarpados, desiertos y minas abandonadas.

La inmersión en los escenarios es muy elevada gracias a una mejora de la calidad gráfica del entorno representado y un nuevo software de visión estereoscópica 3D, en tiempo real.



Tarifa plana para DREAMCAST

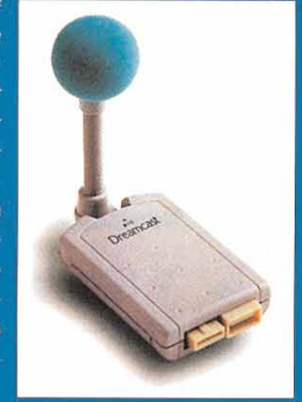


Sega ha anunciado que se ha llegado a un acuerdo con el grupo Telefónica para expandir y mejorar las posibilidades online de Dreamcast, lo que afecta muy directamente al usuario en tanto en cuanto se ofrecerá la posibilidad de contratar tarifa plana para navegar y jugar online con la consola.

Telefónica se convierte en el nuevo proveedor de acceso a Internet de Sega en España, con una cuota de tarifa plana de 2750 pesetas al mes, en las mismas condiciones en que la operadora ofrece la tarifa para usuarios de ordenador, en cuanto a horarios.

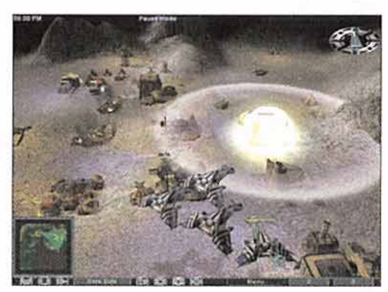
El acuerdo conlleva la modificación del portal de Dreamcast, Dreamarena, que se englobará como parte de un nuevo portal: dreamcast.terra.es, en el que además de noticias e información relativas a la máquina, aparecerán contenidos sobre cine, música, deportes, etc. Los actuales usuarios de Dreamarena deberán llevar a cabo, con toda probabilidad, un re-registro de sus datos para actualizarlos al nuevo portal, aunque no existirán variaciones importantes sobre los pasos de conexión, etc.

La puesta en marcha de este acuerdo se complementa con una promoción exclusiva para todos los usuarios que suscriban la tarifa plana, que recibirán gratuitamente el juego «Planet Ring» y el Dreamcast Microphone, para transmitir mensajes de voz a través de la consola, así como manejar algunos títulos, como el mencionado, que aceptan este sistema de control.



Regreso al FUTURO

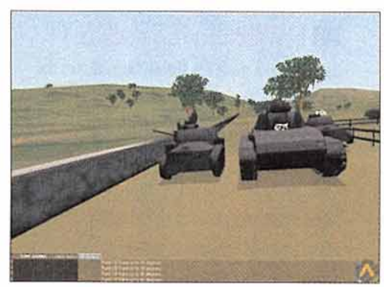


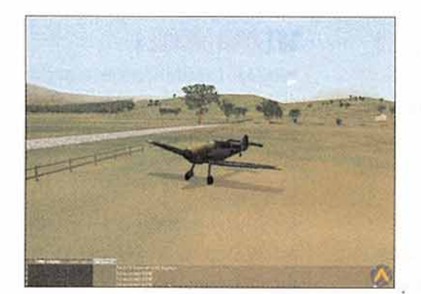


Dinamic Multimedia anunció hace escasas fechas el acuerdo al que había llegado para la distribución en España de los productos de Topware, productores de, entre otros, «Earth 2150». Este título, es distribuido en nuestro país por Proein, y acaba de aparecer en el mercado.

Por sorpresa, casi, Dinamic ha hecho público que en Enero verá la luz «The Moon Project» que es... la continuación de «Earth 2150». Como suena. Casi sin dar tiempo a reaccionar al usuario, se le colocan en el mercado dos títulos, uno continuación del otro, que además aparecen a precios bastante diferentes (7 990 el primero y 3 995 pesetas el segundo) y que, aparentemente, no se diferencian demasiado entre sí. Curiosidades del mercado..., ya veremos en qué queda finalmente todo esto.

La guerra ONLINE



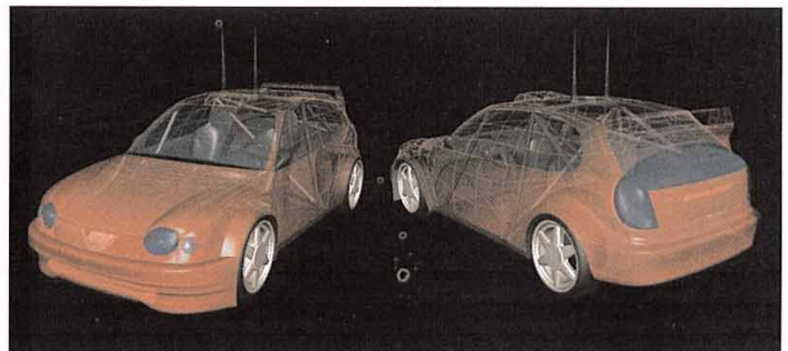


Strategy First será el sello bajo el que aparecerá «World War II Online», producto desarrollado por Playnet y que se engloba en el género de la estrategia como título dedicado únicamente al juego a través de Internet. El usuario podrá participar tanto del bando de los aliados como del eje, controlando unidades individuales en el campo de batalla o ejerciendo como comandante de divisiones completas. «World War II Online» aparecerá, probablemente, alrededor del próximo verano.

PS2 en mundodvd

Más noticias y disponibilidad de información y productos para PS2 se mueven, día a día, en Internet. Los últimos en apuntarse a la "moda" de PS2 han sido los chicos de mundodvd.com, página web dedicada al universo del DVD, con el vídeo como principal contenido, aunque dadas las posibilidades de PlayStation 2, ya incorporan noticias, juegos y contenidos relacionados con la máquina de Sony. Además, trabajan junto a tiendas online, como dvdgo.com, para procesar pedidos de aquellos productos que comentan, con lo que ahorran un paso al usuario, a la hora de encontrar juegos.

TECNOLOGÍA Para nuevas máquinas





Climax ha anunciado la formación de un nuevo departamento en sus estudios de desarrollo, dedicado al diseño de una nueva tecnología llamada Dyne, que será incluida en sus próximos juegos. Esta tecnología se orienta a la aplicación en títulos dedicados al mundo de los coches y las carreras.

Dyne se estructura en torno a varios apartados clave: simulación física, dinámica de modelos y geometría de superficies curvas.

La primera aplicación de Dyne será en el engine desarrollado para PS2, llamado Motorsports Engine, capaz de manejar cerca de 12 millones de polígonos por segundo. Hará su debut en un título, del que por ahora no se quiere desvelar el secreto, que aparecerá en Navidad del 2001.



ROL y acción



Está a punto de ver la luz «Wizards & Warriors», juego de rol en primera persona, basado en el control sobre un grupo de personajes, desarrollado por el creador de títulos como la serie «Wizardry», D.W. Bradley, y que combina sistemas de combate por turnos y en tiempo real. El jugador debe utilizar tanto su astucia en inteligencia como las habilidades que el juego pone a su disposición, para llevar a cabo combates, hechizos y resolver enigmas, en un entorno de ambientación medieval fantástica.

Repúblicas BANANERAS



En Marzo llegará al mercado, salvo cambios de última hora, «Trópico», título desarrollado por PopTop Software, y situado en el género de la estrategia en tiempo real.

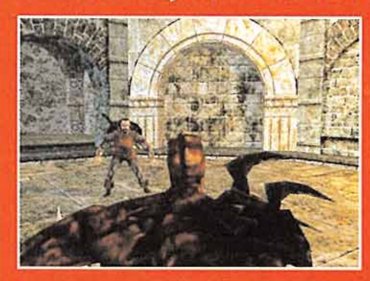
«Trópico» traslada al jugador a un ambiente bastante inusual en los juegos del género, una isla caribeña, y con un objetivo bastante extravagante, asimismo: convertirse en presidente-dictadorzuelo de una república bananera, pudiendo actuar con un mínimo de ética, buscando el bienestar del pueblo, o bien decantarnos por una falta total de escrúpulos buscando el enriquecimiento personal, sin que trascienda a la opinión pública. Una propuesta, cuando menos, diferente.

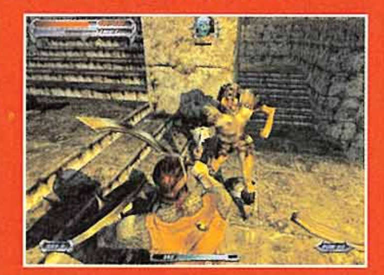
La cuarta PARTE



Havas tiene disponible desde finales del pasado mes «La Máquina Increíble» cuarta parte del clásico «The Incredible Machine», basado en una colección de puzzles en los que se pone a prueba la sagacidad del jugador, utilizando extravagantes artefactos mecánicos y rompecabezas todo tipo para hacer pasar al mismo un rato divertido.

BLADE, el cuento de nunca acabar









Cuando ya parecía que todo había llegado a su fin, con Rebel Act anunciando como finalizado «Blade», con fechas de lanzamiento definitivas (primera semana de Diciembre), una demo producida y una versión beta que Micromanía analizó en el pasado número, Friendware y Rebel Act hicieron público, justo después del cierre de Micromanía el pasado mes, que «Blade» se retrasaba hasta finales de Febrero del 2001, según fechas impuestas por el distribuidor internacional, Codemasters. Como muchos ya sabréis, pues la cuestión lleva días y días circulando por Internet, no se trata de una broma. ¿A qué juega, entonces, Rebel Act?

Micromanía quiso aclarar las causas reales de este retraso, y se puso en contacto con la compañía, cuyos comentarios oficiales al respecto se fundamentan en una causa principal: piratería.

«Blade» tenía prevista su salida en Febrero (o última semana de Enero) en Estados Unidos, ya que resultaba imposible llegar a las fechas navideñas (días inicialmente previstos para el lanzamiento en Europa), sin haber tenido una versión acabada del juego sobre Septiembre (cuestiones de testeos, producción, doblaje, etc, obligan a tener un par de meses, como mínimo, de anticipación sobre una fecha real, dado el volumen de negocio que se mueve en los U.S.A.). Así que, con los datos sobre la mesa, Codemasters dijo que, o se hacía un lanzamiento simultáneo en todo el mundo, acoplándolo a la fecha más tardía, o habría problemas. Esos problemas, se refieren, según Codemasters y según aclaró a Micromanía Juan Díaz Bustamante, a la piratería. Resultaba demasiado arriesgado lanzar «Blade» con dos meses de diferencia, en distintos mercados... Esto obliga a plantearse muchas cuestiones. Por un lado, y era algo sabido, el daño que la piratería hace a mercados como el español, que no están demasiado boyantes en el mercado de PC. En segundo, resulta muy difícil creer que una compañía como Friendware y un equipo como Rebel Act, no hayan sido capaces de anticipar semejantes hechos, habida cuenta que son los productores y desarrolladores del juego, respectivamente. ¿Para qué calentar el ambiente en determinadas fechas, haciendo creer a usuarios y a revistas (a Micromanía se le aseguró que la fecha de Diciembre era inamovible) que «Blade» estaba acabado? Y, por otro lado, ¿manda más la distribuidora internacional que el productor? Juan comenta que esto les dará más tiempo para pulir detalles y limar pequeños problemas en «Blade». Pero, ¿no estaba acabado? Desde la aparición de la demo, «Blade» ha causado mucha controversia, con opiniones encontradas, y relaciones de "amor y odio". Algo de prever en un juego que lleva tanto tiempo en desarrollo. Para Díaz Bustamante esa es una buena señal, indicativa de que la gente está pendiente del juego, y quieren saber, y opinar, lo que de bueno y de malo tiene un título como «Blade», que tantas expectativas ha levantado. Micromanía adelantó su opinión sobre la versión beta del juego que la compañía hizo llegar a redacción. Está por ver lo que confirmará, o desmentirá, la versión final, si se va a realizar algún cambio más.

Curiosos CONTRABANDISTAS



«Smuggler's Run» es un juego desarrollado por Angel Studios, para PlayStation 2, que utiliza el argumento de convertirse en contrabandistas de... bueno, eso es lo de menos, usando para nuestro propósito unos buggies con los que llevar tan codiciada mercancía (el McGuffin, como diría Hitchcock) de un punto a otro. En la práctica, esto se traduce como un título de carreras, en el que los coches, y la habilidad del conductor, se traducen como protagonistas de la acción.

Novedades NEWSOFT



Newsoft, compañía cuya producción, hasta la fecha, se venía limitando a packs de juegos, anuncia que prepara para el próximo mes un título de desarrollo propio, con un diseño muy ambicioso inspirado en títulos como «Wipeout», llamado «Future Runner». El juego, que aparecerá para PC, ofrece tres modos de competición en cinco mundos diferentes.

Además, Newsoft, anuncia que tiene en preparación nuevos packs de Freeware, y además destaca muy especialmente uno dedicado a juegos para Palm, siendo una auténtica novedad en el mercado el encontrar software de ocio disponible para este formato.

Compras en INTERNET

Si buscas periféricos para tu equipo (ordenador o consola), una dirección de Internet que te puede ser de ayuda es www.flexiline.es. La compañía inicia una estrategia de venta directa de artículos, entre los que se pueden encontrar productos de Logic Control. Además, en la página web se puede encontrar también información y posibilidad de compra de distintos juegos, para todo tipo de formatos.

La nueva TEMPORADA



E.A. Sports ya tiene casi todos sus títulos de la nueva temporada deportiva a punto, siendo uno de los últimos «F1 Championship 2000 Edition», juego que actualiza datos, circuitos, carreras y pilotos de la última temporada de Fórmula 1. Incluye numerosas mejoras respecto a títulos anteriores, no sólo en datos sino en jugabilidad y opciones. El realismo y la fidelidad a los datos oficiales es total, y está destinado a todos los fanáticos de tan atractiva modalidad deportiva.

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



Power Tank se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

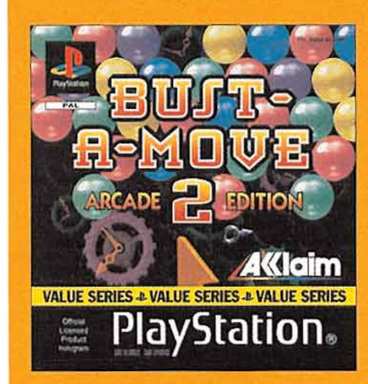
GAME BOY ADVANCE reina en las portátiles

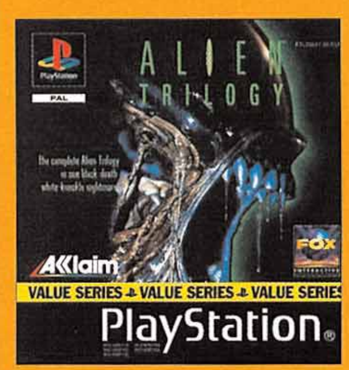


La nueva portátil de Nintendo va ganando, día a día, adeptos y apoyo por parte de las compañías. Las últimas noticias hacen referencia a tres proyectos en desarrollo de Crawfish Interactive, que viene a demostrar el potencial de la pequeña consola de la Gran N, con las demos de los mencionados juegos. Se trata de un proyecto de carreras de Fórmula 1, otro con aviones como protagonistas y un tercero inspirado en los juegos 3D en primera persona tan populares en PC, que actualmente utiliza diseños de «Doom» para mostrar su estado actual de tecnología.

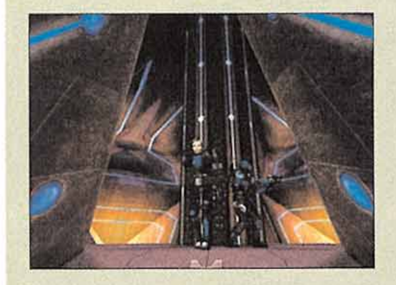
Nuevos títulos de LÍNEA ECONÓMICA

Acclaim anuncia el lanzamiento de tres nuevos títulos en su línea de precio económico, "Value", que incluye «Alien Trilogy», «Bust a Move 2» y «ReVolt». Todos estos títulos, para PlayStation, se pueden encontrar ya en el mercado, y representan una buena ocasión para completar la colección para la consola de Sony, si es que no pudisteis disfrutarlos en su momento.



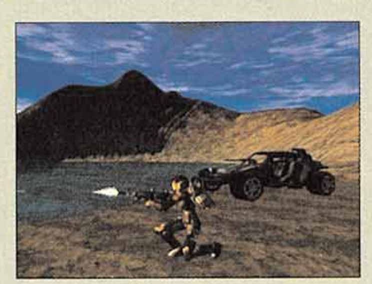


Del ROL, a la acción









Sony Online Entertainment anunció a principios de mes, de manera oficial, el nuevo proyecto que Verant («Everquest») tiene entre manos, dirigido al mundo del juego exclusivamente online, y que se puede considerar como el primer juego 3D en primera persona, concebido como un mundo persistente para juego multiusuario. El nombre, «Planet Side».

El juego aparecerá a finales del 2001, y en él los participantes asumen el papel de soldados mercenarios, a las órdenes de una de las cuatro corporaciones en conflicto que dominan este particular universo. Los escenarios serán enormes, según las informaciones de Verant, y se podrá participar tanto a título individual como formando equipos, que podrán manejar no sólo armamento sino diversos vehículos, que participarán activamente en los combates que se lleven a cabo.

Estrategia MEDIEVAL



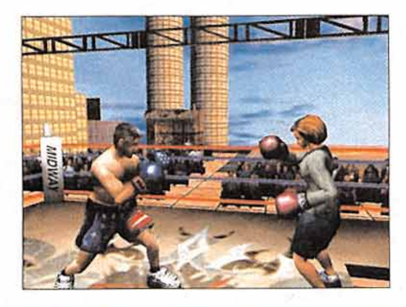
Los usuarios de PC podrán disfrutar dentro de poco de un nuevo título de estrategia, que llega de la mano de Gathering of Developers. «Stronghold» nos traslada a un universo medieval, donde el jugador deberá combinar la construcción y gestión de entornos urbanos y castillos, con combates en tiempo real. Estos combates se centrarán, sobre todo, en la defensa de los castillos que el jugador controle, y en el ataque a los castillos del rival, controlado por la IA del ordenador o por otro jugador humano. «Stronghold» aparecerá a finales del 2001.

Para COLECCIONISTAS



Havas Interactive comercializa, desde finales del pasado mes, ediciones especiales para coleccionistas de títulos de tanto éxito como «Diablo 2» y «Swat 3». Estas ediciones llegan mucho mejor presentadas que las copias habituales, con extras como un DVD que reúne el juego, los vídeos y una Guía Oficial. Los precios, además, se incrementan sólo muy ligeramente, con lo que se convierte en una gran tentación en la que es difícil no caer.

Sorprender es IMPORTANTE





Parece que, últimamente, la sorpresa y los "extras" ocultos en los juegos vienen a sustituir parte de la innovación conceptual en muchos juegos. Lo que no impide que estos títulos sigan ofreciendo una gran calidad global. La mejor prueba la encontramos en la segunda entrega de «Ready to Rumble», del que ya se sabía que escondía personajes como Michael Jackson o Shaquille O'Neal en sus contenidos, aunque no era tan sabido que incluso el todavía presidente de Estados Unidos, aparecía dándose de mamporros con su esposa, Hillary. Pero así es. Parece que, por lo menos, sentido del humor no les falta a los chicos de Midway.

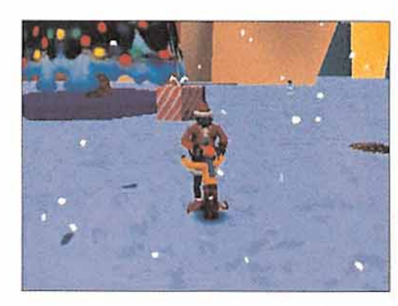


Viejos héroes de PAPEL



Zeta Multimedia, como ya se ha encargado de anunciar a lo largo del último mes, está preparando distintos proyectos para PC protagonizados por clásicos del cómic español, como el Capitán Trueno (del que también existe el proyecto de una película, por cierto) o Mortadelo y Filemón. Una estupenda oportunidad para que los más jóvenes se acerquen a algunos de los personajes que han creado una cultura del cómic propio en España, adaptados a las nuevas tecnologías.

KONAMI por fin da el salto

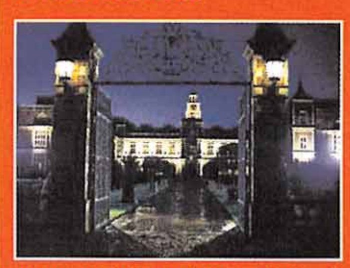






Hace años que Konami viene especulando con la posibilidad de la producción directa de juegos para PC, y por fin se ha decidido, preparando para estas Navidades versiones de juegos como «The Grinch» y «The Mummy», que serán producidos por la compañía, sin licenciar el título para su desarrollo por un equipo externo. Además, Konami también prepara otro título para compatibles, «Woody Woodpecker Racing», basado en una carrera de coches, al estilo «Super Mario Kart».

LARA, cada vez más cerca



Al menos, en la forma y las curvas de Angelina Jolie. El caso es que la película de "Tomb Raider" parece que, por fin, ha tomado impulso, y la producción va viento en popa. De momento, se han empezado a filtrar algunos de los supuestos escenarios y decorados de la producción, y continuamente aparecen en Internet noticias referentes a novedades en el rodaje y el reparto. El último, que John Voight, padre de la Jolie, aparecerá también en la película. Todo queda en familia.

ULTIMA ONLINE crece aún más









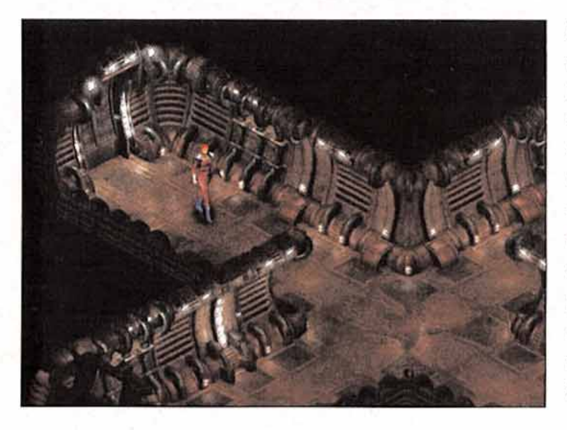
Origin ha hecho públicos algunos detalles referentes al desarrollo y lanzamiento de «Ultima Online. Third Dawn», la próxima expansión del universo «Ultima».

«Third Dawn» incluirá docenas de nuevos lugares por explorar, un nuevo bestiario, efectos visuales nuevos de luces y sombreados y más de doscientos personajes, en total, de nuevo cuño a disposición de los seguidores de la serie.

Según Origin, además, «Third Dawn» no será más de lo mismo, puesto que han desarrollado una nueva tecnología 3D, que se combina con el actual engine de «Ultima Online», con la que se quiere hacer más inmersiva la experiencia y dejar en manos del jugador la posibilidad de explorar nuevas vías de interacción y combate.

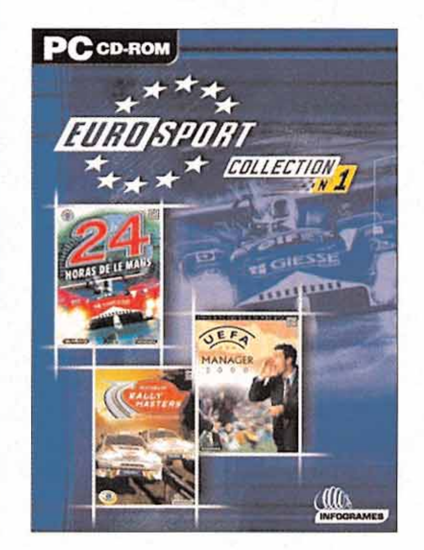
Más juego ONLINE en el espacio





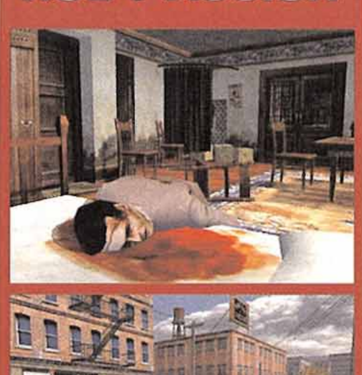
XYZ es la compañía que está desarrollando «3rd World», un juego online ambientado en el espacio exterior, y basado en el mismo concepto que el clásico «Elite», en que el comercio y el combate dominan toda la acción. El mundo de «3rd World» es un universo persistente, y las posibilidades de ampliación del equipo controlado por el jugador son, en teoría, ilimitadas.

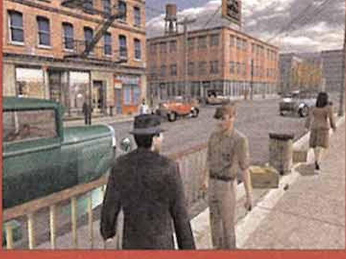
Colección para DEPORTISTAS



Infogrames anuncia la disponibilidad de un pack de juegos deportivos, destinado a los amantes de este tipo de producciones. El pack «Eurosports Collection 1» reúne «UEFA Manager 2000», «24 Horas de Lemans» y «Rally Masters», con lo que los aficionados al mundo del motor encontrarán pocas excusas para no hacerse con este producto, a un precio, además, muy tentador.

ESTRATEGIA, ROL Y ACCIÓN





Tal combinación de géneros llega de la mano de Take 2 con «Mafia», un juego que propone meterse de lleno en el mundo de los bajos fondos y el crimen, en los años treinta, y cuyas principales credenciales son un motor gráfico realmente poderoso, un enorme detalle en el diseño de las misiones y una fantástica ambientación, que traslada al jugador al agitado mundo del hampa en los Estados Unidos, cuando personajes como Capone imponían su ley, y sólo tenía voz aquel que llevaba un arma en las manos. Ya veremos qué es lo que nos depara finalmente este título que promete, aunque sólo sea por lo atractivo del mundo que emula.

Lo mejor de Disney en **Juegos & Cía**

Descubre, este mes en Juegos&Cía, toda la magia de Disney. Un mundo increíble que os presentamos en el reportaje de portada, donde nos convertimos en protagonistas tomando el control de los videojuegos más populares de las próximas navidades.
Además, como cada mes, los comentarios de los juegos imprescindibles en todas y cada una de las plataformas y los trucos infalibles para convertirnos en unos auténticos expertos de los videojuegos. Por sólo 375 Ptas, el número de diciembre incluye además 7 fantásticos calendarios, para que los pongas donde quieras, con las carátulas de los juegos del momento.



Navidades **Calientes** con PC Manía

Este mes, estrenamos diseño y analizamos... ¡100 productos! Ordenadores. Impresoras. Monitores. Escáneres. Cámaras digitales. Reproductores MP3. Software educativo. Videojuegos. Los últimos navegadores de Internet y las más sofisticadas tarjetas capturadoras de vídeo, protagonizan nuestras dos comparativas; en un apasionante informe, descubrimos todos los secretos para optimizar el PC; y si estás enganchado a los nuevos escritorios personalizados, te contamos dónde obtenerlos y cómo instalarlos sin problemas.
De regalo, dos CD-ROM con las últimas "demos" y un reportaje sobre la última edición de "Art Futura". Por 795 pesetas, ¿te lo vas a perder?

¡Este mes un impresionante vídeo con los mejores juegos de estas **Navidades!**



Menudas Navidades os esperan con este especial de Hobby Consolas No sólo vais a poder estar leyendo la revista hasta el mes de enero gracias a las 212 páginas que os hemos preparado, sino que además tenemos una sorpresa. Un sensacional vídeo de 38 minutos para que podáis contemplar con todo detalle los bombazos que se nos vienen encima: Final Fantasy IX, Fifa 2001, Quake III, ISS 2000, Head Hunter, Phantasy Star Online, Zelda Majora's Mask, GT 3, Dino Crisis 2, Driver 2... y un sinfín más de juegos.

PlayManía apuesta por la **acción**



La portada del número 23 de PlayManía está dedicada a Dino Crisis 2, uno de los juegos más sorprendentes y divertidos del momento, sobre el que os han preparado un completo y exhaustivo análisis. Pero no es el único. También encontraréis comentadas novedades del calibre del espectacular Driver 2 o el angustioso Alien Resurreción.
En su sección habitual de guías, encontraréis todos los secretos de Koudelka, Alundra 2 y Tony Hawk 2, así como un montón de trucos. Además, os han preparado un reportaje especial con las mejores compras para quedar como un rey estas Navidades; y otro con todo lo que queréis saber sobre Dinosaurio, la película de Disney de la temporada. Este número se redondea con un suplemento de 44 páginas dedicado en exclusiva a PS2 y sus juegos.

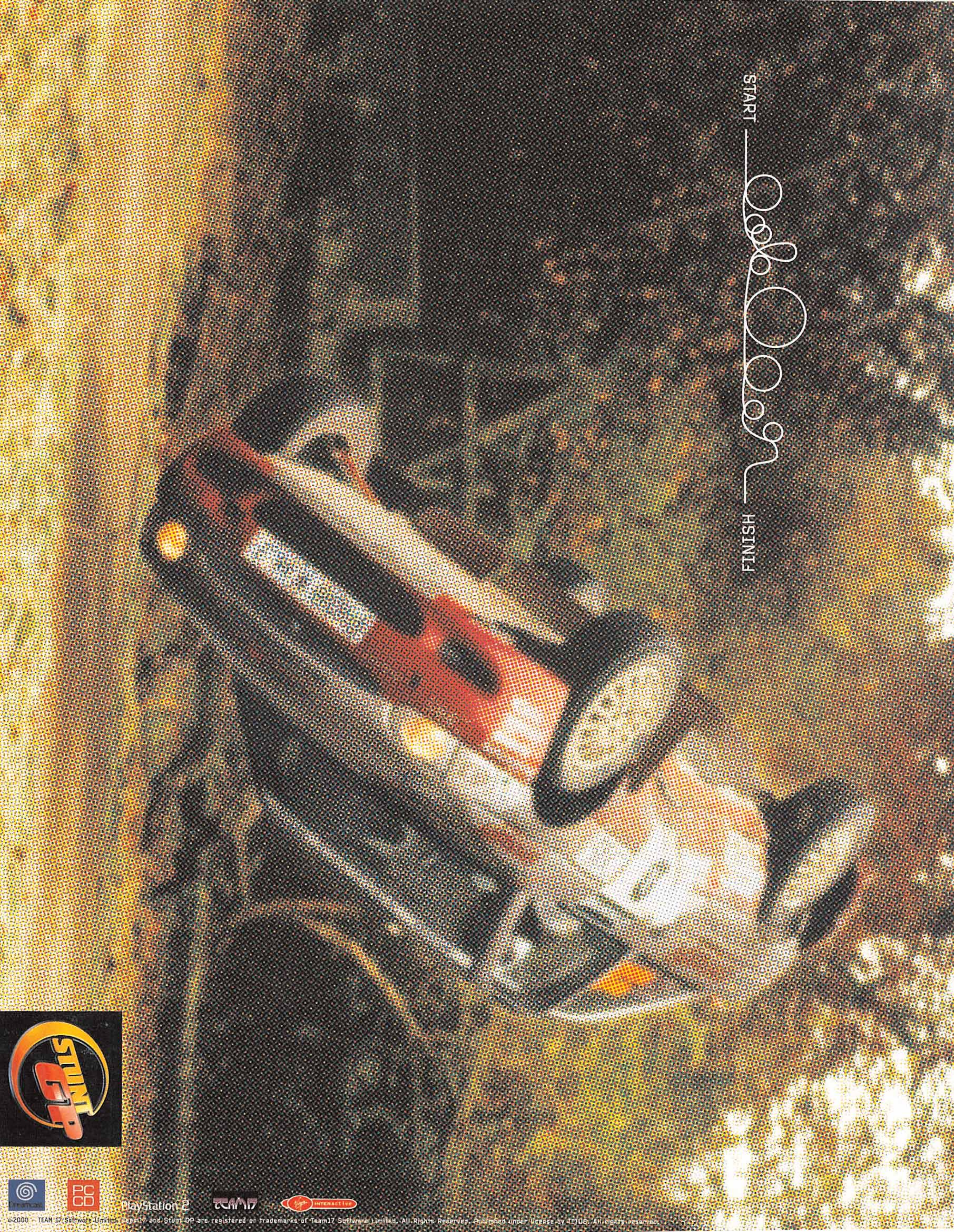
Nintendo Acción presenta **Pokémon** trading card

Este mes, la revista oficial de Nintendo se vuelca con la última locura Pokémon. Se llama Trading Card y es una versión portátil del exitoso juego de cartas intercambiables. Junto a Pokémon, no os perdáis el análisis concienzudo de los dos juegos más espectaculares que han salido para N64: Zelda Majora´s Mask y Mario Tennis. De este último regalan 40 cartuchos. En la Revista Pokémon llevan una completísima guía de Pokémon Pinball para GBC, además por supuesto de nuevas entregas de las guías de Pokémon Snap y Pokémon Amarillo.

Avalancha de **Novedades**

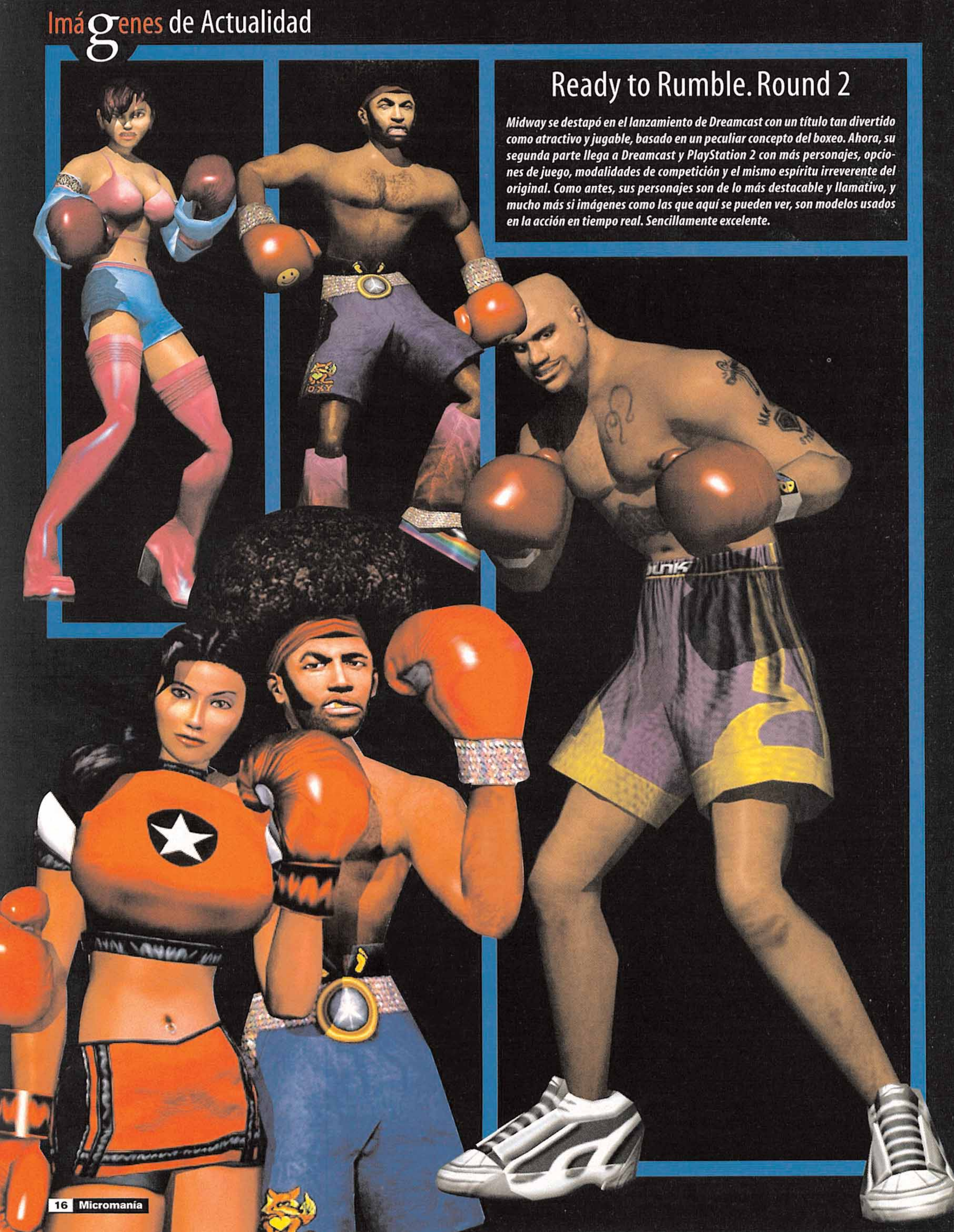


El número 12 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por el aluvión de novedades que llegan a la consola de Sega en este final de año. La sección de novedades incluye este mes títulos tan carismáticos como Shenmue, Quake III Arena o Jet Set Radio, hasta sumar un total de 20 juegos comentados. Además los lectores encontrarán también una completa guía en la que se analizan todos los juegos para Dreamcast. El GD-Rom incluye seis demos jugables (Jet Set Radio, Silent Scope y UEFA Dream Soccer entre ellas), además de cinco vídeos.


START
FINISH
STUNT GP
Dreamcast
PC CD
PlayStation 2
TEAM17
Virgin INTERACTIVE

Ready to Rumble. Round 2

Midway se destapó en el lanzamiento de Dreamcast con un título tan divertido como atractivo y jugable, basado en un peculiar concepto del boxeo. Ahora, su segunda parte llega a Dreamcast y PlayStation 2 con más personajes, opciones de juego, modalidades de competición y el mismo espíritu irreverente del original. Como antes, sus personajes son de lo más destacable y llamativo, y mucho más si imágenes como las que aquí se pueden ver, son modelos usados en la acción en tiempo real. Sencillamente excelente.





F1 Championship 2000 Edition

Parece que Electronic Arts le ha tomado la medida al mundo de la Fórmula 1, o al menos quiere situarse como una de las compañías que más tengan que ver con los juegos basados en esta modalidad deportiva. «F1 Championship 2000 Edition» es la última entrega en la joven serie, que verá la luz –según afirma la compañía– antes de final de año. PC y PlayStation 2 serán las plataformas en que este título tiene intención de brillar con luz propia, pues intenta sacar el máximo rendimiento a la potencia de ambas máquinas, no sólo en lo referente a calidad gráfica, sino en opciones de juego. De momento, E.A. Sports ha comenzado a distribuir las primeras –espectaculares– imágenes de referencia del título.

X Squad

El concepto de acción 3D, combinado con ligeros toques estratégicos, es la base de «X Squad», uno de los títulos en que E.A. tiene puestas sus mayores esperanzas para PlayStation 2. Se trata, sin embargo, de un juego que no se puede afrontar a corto plazo. Su estructura y diseño, que aumenta en complejidad y sofisticación a medida que se juega más y más, puede parecer, a primera vista, algo manido, cuando en realidad descubre toda su fuerza a la larga. Quizá no rabiosamente original, pero plagado de buenos detalles y atractivo, se plantea «X Squad» para potenciar el lanzamiento de PlayStation 2, aunque verá la luz algunas semanas después que la máquina.

La ESTRATEGIA y el ROL se Unen en una Guerra de Héroes



- 7 héroes primarios y 7 secundarios.
- Los héroes van ganando experiencia y nuevas habilidades durante el juego.
- 70 Personajes con caracteristicas diferentes.
- 12 niveles, 6 en calabozos y 30 misiones de un jugador.
- Hasta 60 magias con efectos de luces dinamicas y Alpha-Blending.
- Más de 120.000 "frames" empleados en las animaciones.



Disponible en Diciembre









Desarrollado por PHANTAGRAM Ltd, Publicado por PHANTAGRAM (Europe) Ltd.

Distribuido por Frienware: www.friendware.es



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

COMPRAR LA PLAYSTATION 2

Hace poco que empecé a coleccionar la revista y quería preguntarles lo siguiente: ¿Saldrá algún nuevo «Tomb Raider» después de «Last Revelation» para PlayStation? Tengo una PlayStation con muchos juegos, ¿me conviene comprarme la Play2? ¿No será tirar dinero a la calle? ¿Quién tiene más posibilidades de obtener la victoria Intel o AMD? ¿O será una batalla eterna? ¿Qué juego me recomiendan de acción en primera persona?

Mariano Martínez. Buenos Aires, Argentina.

Pregunta por pregunta: Sí, saldrá uno nuevo, «Tomb Raider: Cronicles». Sobre si merece la pena una PlayStation 2 lo dejamos a tu criterio, depende de tus gustos y del dinero que estés dispuesto a gastar. No es fácil sopesar todos los interrogantes de una decisión así en unas líneas. Ni idea sobre quién tiene más posibilidades de alcanzar una victoria entre la pugna Intel y AMD, de momento la competencia es muy alta y esperemos que siga siendo así. Acción en primera persona, es decir poco. Hemos recomendado muchos juegos... No obstante ahí van unos cuantos títulos para que te decidas: «Unreal Tournament», «Half-Life Counter Strike», «Alien Vs Predator Gold», «Quake 3: Arena», «Heavy Metal FAKK II», «Deus Ex»..., y tantos otros que nos dejamos seguro en el tintero.

DISEÑADOR DE JUEGOS

Me gustaría saber qué es lo que se precisa para ser la persona que lleva a cabo el diseño y la creación de un juego. Quería saber si se precisan conocimientos de programación o si simplemente hay personas encargadas para esta labor. Otra cuestión, me he comprado el juego «Everquest» con muchísima ilusión para que luego se me quedase colgado aleatoriamente cada vez que lo pongo, aun teniendo los requisitos recomendados y todos los drivers y Direct X actualizados. Sé que hay mucha gente disfrutando de este juego que está muy bien, pero también sé de mucha gente que en el chat del juego se queja de mi mismo problema, por lo que ahí va mi protesta sobre este juego por si alguien está pensando en comprarlo. Suerte.

Diego

Sobre qué es necesario para la creación y diseño de un juego, en principio, mucha imaginación, un conocimiento profundo de este sector y tener muy claro cómo resolver todos lo procesos necesarios para la creación de un juego. Además, dependiendo del caso puede ser necesario diseñar el producto teniendo en cuenta las posibilidades de ventas. La verdad es que –que sepamos– no hay ninguna rama de estudio específica para esta labor, pero al parecer es la experiencia la única forma de alcanzar un puesto de esta clase. Como es lógico esta experiencia sólo puede adquirirse reuniendo conocimientos en diversos ámbitos, también y especialmente en el de programación. Casi todos los "gurús" famosos por diseñar juegos han sido anteriormente programadores y algunos además grafistas. También hay escritores y guionistas, depende del tipo de juego que se pretenda desarrollar. Sobre la cuestión de «Everquest», ese problema puede deberse a muchos factores, necesitaríamos que especificases más para poder ayudarte. Nuestro consejo es que te pongas en contacto con los distribuidores.

CUÁNDO SALDRÁ «COMMANDOS 2»

Tengo unas dudas sobre la consola PlayStation 2. ¿Tendrá salida VGA como Dreamcast? ¿Saldrá «ISS 2000» a la vez que la consola? También me gustaría saber cuando Pyro Studios lanzará «Commandos 2» y cuando LucasArts hará lo mismo con «Monkey Island IV». ¿Cabe la posibilidad de un «Gabriel Kinght IV»?

Alejandro Lopez "Caco", La Coruña

Una por una. En realidad Dreamcast no tiene una salida VGA, sino que puede conectarse al monitor de un PC a través de una adaptador denominado VGA Box, que por el momento, no se distribuye en España. Hasta lo que sabemos no existe un dispositivo similar para PlayStation 2. Sobre si saldrá «ISS 2000» al mismo tiempo que la consola es algo que no está confirmado, quizá unas cuantas semanas después. «Monkey Island 4» debería estar disponible mientras lees estas líneas y «Commandos 2» se ha retrasado hasta la primavera del 2001 y sobre «Gabriel Knight IV» de momento no tenemos constancia alguna.

IMPOSIBLE CONSEGUIR LA EXPANSIÓN DE «BALDUR´S GATE»

Soy un loco del «Baldur´s Gate», y me encantaría saber el modo de conseguir la expansión del mismo: «Tales Of The Sword Coast». Desde este rincón me gustaría "agradecer" a los responsables de la no distribución de este producto en España, que han dejado tirados un buen número de usuarios que no ha podido disfrutar durante más tiempo de este magnífico juego.

Kronengar

En realidad, la expansión «Tales Of The Sword Coast» sí estuvo en distribución, por poco tiempo, hace alrededor de un año, más o menos. Al parecer fue necesario retirar el producto del mercado debido a un importante fallo de programación. Es difícil decir si ese error va a ser subsanado y si, por tanto el programa volverá a las tiendas, pero de momento la única forma de adquirirlo es de importación.

LANZAMIENTO DE «BLADE»

Me gustaría saber la fecha de lanzamiento exacta de «Blade» y la fecha aproximada de la ampliación del «Diablo II». A modo de sugerencia, creo que deberíais incluir un póster del «Blade» en el siguiente número.

D@ni

La fecha de lanzamiento exacta de «Blade: The Edge of Darkness» es algo que nos gustaría saber a todos, pero no sabemos a qué oráculo acudir. De momento la fecha prevista actualmente es febrero, hasta ahí la exactitud. La fecha de lanzamiento de la ampliación de «Diablo II» es hoy por hoy una incógnita; hay rumores que apuntan a que será dentro de un año pero no les damos demasiado crédito. Sobre incluir un poster de «Blade: The Edge of Darkness», recogemos tu sugerencia.

TARJETAS ACELERADORAS

Yo tengo un Pentium III 600 MHz, trucado (overclocking) a 800 MHz con 128 MB de RAM y una tarjeta gráfica Voodoo Banshee PCI. Bueno, el problema es que aún con este ordenador hay juegos que me van un poco lentos, como «Carmaggedon TDR 2000», «Nocturne» o «Quake III: Arena», cuando hay mucho avasallamiento de por medio. Entonces me gustaría que me indicaseis una tarjeta aceleradora que me pudiera comprar para que los juegos de ahora y los de más adelante me fueran "perfectos". Poseo una placa base con slot AGP 2X, con lo que puede aceptar cualquier modelo de tarjeta sin gastarme más de 30 000 Ptas. Espero que me contestéis pronto porque es urgente.

Lorenzo

Con la máquina que tienes no deberías tener problemas de velocidad a no ser que siempre estés empleando la configuración de detalle más alta. Pero cómo esto es muy relativo está claro que lo que puede llegar a desentonar en tu equipo es la tarjeta de vídeo a pesar de que no es del todo antigua. Si quieres jugar a tope en gráficos y velocidad necesitarás sustituirla. Por el margen de precio de 30 000 Ptas. que nos das te sugerimos una Diammond Vipper II con el chip S3 Savage 2000, (AGP x2, x4) algo desconocida pero muy eficaz. También quizá puedas encontrar por un precio parecido una tarjeta, (hay varios fabricantes) que integre el chip de nVidida GeForce 256 e incluso GeForce 2 MX ambas por supuesto en versiones AGP, además la Voodoo 3 3000 es en la actualidad una de las mejores opciones en la relación calidad/precio del mercado.

PARA SER PROGRAMADOR

Hola amigos de Micromanía. Tengo 14 años y me gustaría saber qué camino he de seguir para ser programador (creador de juegos).

Francisco Navarro Velasco

Verás tu consulta va mucho más allá, evidentemente, de la información que pretendemos facilitar en la revista, así que se nos escapa un poco cómo aconsejarte. No obstante, vamos a intentar ayudarte, suponemos que habrá mucha gente indecisa en tu misma situación y de vosotros depende en gran parte el futuro de los juegos.

En primer lugar has de decidir si lo que te interesa realmente es "programar" o realizar alguna otra cosa dentro del desarrollo, como la creación gráficos y modelos, el diseño, etcétera. En virtud de lo que decidas, tendrás que encaminar tus estudios en esa dirección.

Ten en cuenta que salvo muy raras excepciones, hacer un juego es una labor de muchos profesionales especializados en distintas materias. Si decides ser programador dirige tus estudios a la Informática, en particular a la Rama de Sistemas. En cualquier caso, si no puedes acceder a esta carrera universitaria puedes aprender haciendo cursos o incluso por tu cuenta si tienes mucha fuerza de voluntad, pero prepárate para toda una vida de estudio continuo y de mucho trabajo, en la que no resulta tan fácil como parece alcanzar el éxito (una cosa es tener buenas ideas y otra es llevarlas finalmente a buen término). Tus tutores en el colegio o en el instituto deberían poder aconsejarte sobre qué orientación debes darle a tu formación para acceder a los estudios que quieres y cómo encaminar tus esfuerzos.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5º Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Algo muy grande se acerca

GIANTS CITIZEN KABUTO

«Giants». Pocas veces una sola palabra es capaz de definir tan bien el contenido de un juego. En San Francisco, donde Planet Moon tiene sus estudios de desarrollo, se ha cocido a fuego lento un manjar que se encuentra cada vez más próximo. Su diseño, desarrollo, acción, tecnología y diversión, se sitúan a niveles muy por encima de otras producciones del equipo, léase «MDK», y posee el inimitable sello que caracteriza a juegos como el mencionado y otros que aparecieron bajo el sello de la compañía que vio nacer a los miembros de lo que es hoy Planet Moon, Shiny.

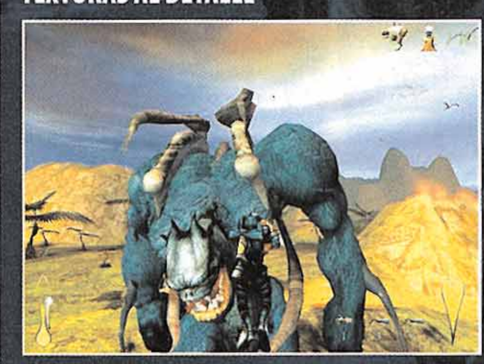
Las primeras versiones que Micromanía ha podido probar de «Giants» demuestran que el espíritu de la innovación sigue presente en muchos diseñadores y programadores, y que aún se pueden hacer cosas nuevas, partiendo de esquemas conocidos.

Para ir más allá de lo ya conocido sobre este atractivo desarrollo, Micromanía ha charlado con los integrantes de Planet Moon, que descubren en las siguientes páginas algunos de los secretos del diseño de «Giants».

TECNOLOGÍA

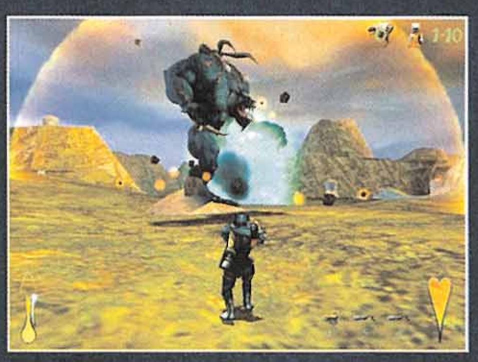
El engine de Planet Moon para Giants está desarrollado en base al API Glide, aunque está confirmado que para su lanzamiento el programa también podrá soportar el estándar Direct 3D y muy posiblemente OpenGL. Evidentemente el programa requerirá una tarjeta gráfica con aceleración por hardware incorporada. «Giants» también soportará sonido de entorno en los estándares DirectSound, EAX y Aureal 3D. «Giants» ha sido diseñado en torno a un nuevo motor gráfico denominado Ammityville. Según la gente de Planet Moon la aportación principal de este engine frente a otros es su flexibilidad. De hecho el desarrollo del motor ha estado orientado hacia el diseño concebido para el programa. El realismo en la iluminación y el sombreado ha sido una de las técnicas más perfeccionadas pero no la prioridad en su desarrollo, pero de lo que se trata es no restringir con el engine todo aquello ideado para «Giants». Ammityville Engine está estructurado en varios motores que trabajan de forma integrada. El motor de escenarios está destinado a generar entornos extraordinariamente detallados y extensos contando con avanzadas técnicas de render en tiempo real. Aparte de la evidente estética única conseguida en «Giants», Planet Moon ha puesto un gran énfasis en la generación de escenarios. Estos debían ser de grandes dimensiones, no penalizar en la medida de lo posible el rendimiento del hardware en un alto grado de detalle poligonal y parecer lo menos posible precisamente eso, poligonal. Además puede soportar texturas de 2048x2048x32 de resolución.

TEXTURAS AL DETALLE



Otras características que se pueden apreciar en el Ammityville Engine es el empleo –ya con un fin más decorativo– de técnicas bumpmapping, y mapeados de textura dinámicos para iluminar o cambiar la apariencia de los objetos. Estas técnicas, bien utilizadas, pueden ayudarnos a creer que la adquisición de esa tarjeta de vídeo no ha sido en vano.

TIERRAS MOVEDIZAS



La malla que compone la superficie del entorno podrá sufrir transformaciones y modificaciones por acciones de los personajes en el juego. Por ejemplo: Kabuto, podrá crear una "onda expansiva" en el terreno al dejar caer su descomunal peso en un salto y Delphi podrá también modificar la superficie con uno de sus hechizos generando un terremoto. En este sentido se revela el empleo de técnicas T&L por hardware. Pero, la complejidad estructural de la superficie de los escenarios entraña una dificultad añadida: Resolver eficazmente las rutinas de colisión de los objetos con el escenario cuando estos presentan múltiples ángulos, puesto que de otro modo se haría tan difícil la interacción que el entorno no podría ser jugable: El personaje se atascaría o llegaría a atravesar las paredes constantemente.

Para que esto no ocurra se necesita ineludiblemente una rutina de detección de colisión adecuada. La mayoría de juegos 3D utilizan un objeto que suelen denominar "bounding box", una caja cúbica invisible que envuelve al personaje. En «Giants» esta caja tiene una forma ovalada evitándose así que el personaje quede atascado en las irregularidades de una superficie compleja en su estructura.





IA

El sistema de IA, está estrechamente relacionado con el entorno. Basándose en su "personalidad" el personaje reconocerá el entorno que le rodea en tiempo real decidiendo qué hacer y hacia dónde ir y esto incluye a los Meccs cuando utilizan su jetpack. Esto se traduce en el juego permitiendo que los personajes utilicen el escenario en su modo táctico, para el combate. La manera en que esto es perceptible en el juego es ver a los enemigos rodear una colina para acceder más rápido a un punto, o verlos cubrirse tras un obstáculo si saben que estamos ahí para dispararles.

El sistema que gobierna la IA está muy relacionado con el entorno y con la personalidad de los personajes

OPTIMIZACIÓN







Integrado en el Ammityville Engine también existe un motor de animación y composición en el que se ha incorporado un ambicioso uso de la técnica LOD (Level Of Detail) o Nivel De Detalle. Para los no doctos, esta técnica consiste en realizar diversas versiones de distinta complejidad de un objeto 3D y emplear en el juego una u otra dependiendo de la distancia a cámara, es decir a nuestro punto de vista en el juego. Asimismo, la composición de la animación –que estará basada en estructuras de esqueleto– de un objeto 3D tendrá más o menos "pasos", de nuevo, según la distancia del objeto animado a la cámara. El LOD bien empleado permitirá introducir en escena decenas de personajes en entornos 3D con un alto grado de detalle, lo que beneficiará directamente la acción en juego para recrear una batalla con numerosos personajes. Bien pues este LOD en es una de las técnicas más elaboradas, y como ejemplo los Mecc contarán con ocho modelos de distinto detalle, desde 1 479 polígonos el más detallado a 109 polígonos.

UN INTERFAZ, UNA RAZA







Tratándose de criaturas tan distintas contaremos con un intefaz ligeramente distinto para controlar el personaje líder de cada una. Esta diferencia afecta sobre todo al punto de cámara. Con Kabuto tendremos una perspectiva en primera persona. En un lado de la pantalla podrá contar los Smarties disponibles para alimentarse y en otro la salud.

Los Meccaryns se controlarán desde una perspectiva en tercera persona enfocada en Baz. El ángulo de la pantalla tendrá un indicador del arma seleccionada y la munición, y en el otro la salud. Para Delphi tendremos un esquema muy parecido al de los de los Meccs aunque indicando el nivel de maná en lugar de la munición, y también aparecerán los hechizos que en ese instante podemos conjurar.

El realismo en la iluminación y el sombreado ha sido una de las técnicas más perfeccionadas

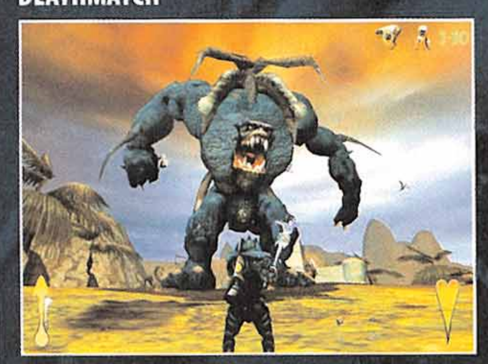
Cada una de las criaturas disponibles se controlará con un interfaz ligeramente distinto

EL MODO MULTIJUGADOR

Sin duda, uno de los principales atractivos de «Giants», es también una de sus principales razones de ser.
Aunque «Giants» no está pensado, exclusivamente, como un producto multiusuario, tanto el diseño de sus personajes, como la estructura de sus escenarios, y la variedad de combinaciones que se pueden producir, resulta en un combinado explosivo y que puede dar lugar a escenas en las que los programadores y diseñadores ni siquiera hayan pensado.
Como mencionan los chicos de Planet Moon en la entrevista que les hemos realizado, en todo momento los Smarties (y mucho más en la modalidad "Capturar el Smartie") juegan un papel fundamental, al ser considerados como un recurso más, pues en un momento dado, puede resultar más sencillo controlar a estos que combatir al enemigo, a la larga.
Aquí jugará un papel esencial, también, el aspecto de la IA, en cuanto que no sólo podrán participar jugadores humanos de manera excluyente, ya que el uso de la CPU como un rival más, y dependiendo del personaje escogido, puede dar lugar a múltiples sorpresas.

LAS MODALIDADES:

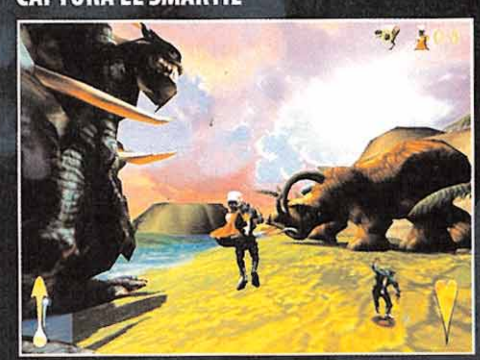
DEATHMATCH



Aunque, en teoría, un "deathmatch" no tiene mucho que descubrir a estas alturas, en la práctica, como siempre, depende del color con que se mira. En otras palabras, en «Giants» varía enormemente la modalidad de uno contra uno, dependiendo del personaje que encarne a ese uno.
Un "deathmatch" protagonizado por el mismo tipo de personajes, o de características similares, no presenta un difícil reto para ninguno de los jugadores, ni una exigencia en el diseño de tácticas específicas o defensas especialmente poderosas, para contrarrestar las habilidades del enemigo. Simplemente, se usan las mismas armas.
Sin embargo, un "deathmatch" entre las diferentes razas disponibles obliga a hacer uso de numerosas argucias y aprovechar al límite las virtudes y defectos de cada uno, así como conocer las del rival. Tecnología, magia y fuerza bruta tienen sus pros y sus contras, representados en cada una de las razas de «Giants». Las combinaciones resultantes de estos enfrentamientos pueden ser realmente espectaculares.



CAPTURA EL SMARTIE



El igual, aparente, de la Captura de la Bandera, en cualquier juego tipo «Quake», aunque aquí, la bandera tiene piernas y está viva. Lo que da lugar a situaciones hilarantes. Además, vuelven a entrar en juego las diferencias entre razas, y la astucia del jugador para aprovechar en su favor los puntos fuertes y débiles de cada una.
El juego en equipo es una de las bases de esta modalidad, que obliga a planteamientos estratégicos más fuertes y observando bien las actitudes del rival, así como el uso que hace, o no, de su potencial.

DEFENSA DE LA BASE



Como en un típico juego de estrategia, dos, tres o más jugadores se enfrentan, construyendo y defendiendo una fortaleza propia, e intentando destruir las de los rivales. Todas las típicas tácticas de los juegos del género encuentran aquí su aplicación aunque, nuevamente, los Smarties se imponen como una de las principales bazas para ganar la partida. Cuantas más criaturillas estén a nuestro lado, más eficaz será la gestión de nuestros recursos, más rápido podremos construir y reparar, y con mayores y mejores efectivos podremos atacar al rival. No se trata tan sólo de ser mejor que el rival, sino de tener más posibilidades derivadas de la velocidad con que se hagan las cosas, que determina al final la cantidad de recursos y de efectivos de los que disponemos.

AVENTURA



«Giants» no es un programa común, no podemos explicar qué vamos a encontrarnos en el juego catalogándolo en un determinado género o en un compendio de varios. Así que vamos a aclarar los conceptos básicos de su planteamiento y del sistema de juego que emplea. La puesta en escena es ya conocida. Tres especies luchan por la supremacía en el planeta Dorion, un macizo que consiste en 40 islas flotando en algún rincón del universo. El jugador selecciona un personaje de una de las tres especies, Sea Reapers, Meccaryn y el gigantesco Kabuto. Gran parte del interés del programa radica en enfrentar criaturas tan distintas logrando un equilibrio adecuado en el juego. Pese contener dosis de estrategia y algún toque típico de los JDR, se trata de un título donde imperará la acción.
Eso sí, al principio el modo para un solo jugador es necesario pasar por los Meccs y por las Sea Reapers para poder llegar a Kabuto. Esto tiene mucho que ver con la estructura del guión de «Giants» que presentará a los personajes en diversos momentos del juego. Nuestro personaje inicial es el de Baz, líder de los Meccaryn (de hecho el enfoque del programa gira entorno a las aventuras de los Meccs en el planeta).
Después liberaremos a dos compañeros y más adelante a otros dos que se adherirán al grupo completando un total de cinco Meccs. Sólo tendremos el control directo sobre Baz, pero podremos dirigir a los demás a través de órdenes y de nuestras propias acciones.

ESPECIE POR ESPECIE



Habrá unos cuarenta niveles. Los primeros, tendrán mucho de entrenamiento y de toma de contacto con el juego. Cabe recordar que la isla está poblada por muchas más especies que las tres en liza, que también podrán ser hostiles. «Giants» contempla la gestión de recursos, no como energía o víveres, sino en la figura de una cuarta especie, los Smarties. Estos inocuos seres serán proveedores de artefactos útiles, armamento, víveres y poseerán edificaciones muy útiles para basar los dominios de nuestra especie, entre otras cosas a cambio de protección.
Dadas las diferencias entre cada raza, la interacción con los Smarties no será igual para todos. Para Kabuto, por ejemplo serán poco más que ganado.

NICK BRUTY (Presidente, Director Artístico y fundador de Planet Moon) Y CHRIS PASSETO (Productor de Interplay, para «Giants»), EN PLANET MOON STUDIOS



Una entrevista con Planet Moon, cuyo talento creador ya dio fruto en un juego de culto como «MDK», desvela parte de los entresijos de este equipo y de su genialidad, que raya en la locura. Aquí se descubren muchos de los secretos de la producción y diseño de «Giants», y se plasma, literalmente, esa extravagancia y sentido del humor que ha marcado el inimitable estilo de sus producciones. Seguid leyendo, y descubriréis el porqué de esta afirmación…

MICROMANIA: ¿Cómo surgió la idea original de «Giants»? Viendo el juego parece que la extravagancia de algunas ideas básicas remite a conceptos como el de «MDK». ¿Es la originalidad siempre vuestro principal objetivo?
NICK BRUTY: *Todo partió de nuestro interés por investigar las posibilidades del juego en red. Personalmente es algo que siempre nos ha gustado mucho, aunque cuando jugábamos con títulos como «Duke Nukem» o «Quake» notábamos que a la larga todo tendía a hacerse muy repetitivo, así que comenzamos por diseñar personajes que resultaran lo bastante diferentes unos de otros como para aportar ideas nuevas al juego multiusuario en un título que se basara, principalmente, en la acción, aunque con ciertas dosis de estrategia. «Giants» evolucionó a partir de ahí, y poco a poco fueron surgiendo el resto de ideas… bueno, de hecho no hemos podido incluir todo lo que se nos ocurrió.*

MM.: ¿Cuál es la historia del juego, a grandes rasgos?
CHRIS PASSETO: *No queremos desvelar toda la historia, pero os garantizo que a través de todo el juego, como podréis comprobar, existen un montón de cambios en acción, planteamiento y personajes, así como un buen puñado de personajes muy cómicos que harán sonreír y reír a carcajadas.*

MM.: Uno de los aspectos más atractivos parece ser el modo multiusuario. ¿Qué opciones de juego existirán en este sentido?
C.P.: *Los modos multijugador de «Giants» están pensados para tipos muy distintos de usuarios. Habrá una opción de "Deathmatch, otra que hemos llamado "Capturar el Smartie" (bueno, sí como capturar la bandera, pero con estas pequeñas criaturas), que precisa de una mayor dosis de estrategia y está orientada al juego en grupo, en modo cooperativo... Además también existirá un modo en el que habrá que construir una base, como en el típico juego de estrategia en tiempo real. Cuando se cogen todos estos modos de juego y se mezclan con las distintas razas que existen en «Giants» se dan un montón de combinaciones realmente curiosas. Un ejemplo puede ser cuando tenemos un deathmatch con dos grupos de Meccs, que funciona como el tradicional modo multijugador. Pero en un deathmatch con Kabuto, los Meccs y las Reapers, se pueden observar escenas como los Meccs volando por todos lados y disparando sin parar, a Delphi lanzando hechizos para intentar afectar a todo lo que pueda dañarla y a Kabuto corriendo y golpeando cuanto se cruce en su camino... Es una experiencia realmente única.*

MM.: Las primeras informaciones que surgieron sobre «Giants» hablaban de una aplicación de ecosistemas en el universo de juego. Pero, ¿a qué os referís con esto y qué incidencia tiene sobre el juego real?
C.P.: *Bueno, la cosa es que si llueve en el juego, sorprendentemente el jugador no se moja. A no ser, claro, que estés jugando en la calle y esté lloviendo. Aunque si eso es así, puede que el jugador viva debajo de un puente, pero sea dueño de un PC.*
N.B.: *Y, una vez que Chris ha dejado de decir tonterías, podemos hablar de la realidad. El juego depende, en muchas de sus misiones, de unas criaturas llamadas Vimps (esa especie de ovejas gigantes que pululan por ahí). Los Meccs las cazan para dar de comer a los Smarties, con lo que conseguirán la ayuda de estos para construir edificios y comprar armas. Las Reapers usan las almas de los Vimps para conseguir energía que les permita utilizar hechizos, y Kabuto, simplemente, se las zampa o las usa como arma arrojadiza.*

MM.: Un aspecto que llama la atención en «Giants» es el engine que utilizáis. ¿Se trata de un engine 3D basado en la gestión de un gran número de polígonos o está más bien dirigido al uso de técnicas especiales, como generación fractal, dinámica de fluidos, sistemas de partículas, etc.?
N.B.: *Sí, la verdad es que está más bien pensado para todo ese tipo de tecnologías que suenan tan bien y consiguen efectos chulos.*
C.P.: *«Giants» va a provocar una tremenda revolución en el mundo del videojuego. En lugar de usar engines 3D vamos a venderlo como un juego de cartas. La mecánica base del juego será poner todas las cartas boca abajo y girar rápidamente una tras otra. Así conseguiremos una sensación de dibujos en movimiento. Y si eso ya suena bien, esperad a ver los modos multijugador.*
N.B.: *Vale, Chris… Bueno, usamos los polígonos allí donde deben ser usados, pero nada más. Es el uso que se les da lo que importa, realmente.*

MM.: ¿Tiene este engine que ver, en parte o en conjunto, con el que creasteis para «MDK»?
N.B.: *Nada que ver. De hecho, si el engine de «MDK» asomara la cabeza para ver el de «Giants», se sentiría bastante humillado, el pobre…*

MM.: La acción de «Giants» se desarrolla en escenarios formados por islas. ¿Cómo se ajusta este diseño de escenarios a la acción, durante los cuarenta niveles del juego?
C.P.: *Estas cuarenta misiones se reparten en un total de quince islas. Las misiones, además, varían bastante de una isla a otra, así como al avanzar en la historia del juego. Tened en cuenta que cada tercio del juego se usa un protagonista diferente, así que todo influye finalmente en la acción: personajes, escenarios, interacción y objetivo de las misiones. No se puede hablar de una generalidad global. Además, existen nueve islas diseñadas específicamente como escenarios multijugador, y varían tanto en tamaño como en objetivos.*

MM.: ¿Qué tipo de libertad de acción ofrece el diseño del juego en el modo de un único usuario?
C.P.: *Toda la acción se llega a desarrollar en escenarios exteriores, y directamente esa sensación ya se contempla, puesto que no es obligatorio seguir un camino perfectamente marcado por el diseño, y se puede explorar de forma bastante libre. Pero, aún así, siempre habrá que cumplir objetivos. De todos modos no existe un único camino para alcanzar estos objetivos, y eso es lo interesante. El jugador puede utilizar tácticas, modos de francotirador, disfrazarse… o ir directamente al meollo de la acción.*

"No existirá una única forma de acabar las fases"

MM.: ¿Cómo están equilibradas las tres razas en potencia de ataque y defensa? ¿Se basa todo en las armas?
C.P.: *Los Meccs funcionan básicamente a base de armamento y de usar sus habilidades en grupo. Las Reapers son bastante parecidas a los Meccs en cuanto a que utilizan cierto armamento, aunque es la magia y los hechizos lo que realmente dominan, como principal habilidad de ataque y defensa. Y Kabuto es la fuerza bruta hecha personaje. Las tres razas han sido diseñadas para resultar muy distintas, pero compensadas.*

MM.: «Giants», además, combina ingredientes de distintos géneros, como habéis mencionado: estrategia, acción… aunque el papel de los Smarties es algo más enigmático. ¿Cómo funcionan estas criaturas y cuál es el objetivo de su presencia?
C.P.: *«Giants», pese a tocar distintos géneros es, sobre todo, un juego de acción. Los Smarties representan quizá la parte más estratégica. Como nativos de las islas, son fundamentales para aprovechar los recursos que los escenarios ofrecen, de hecho ellos son un recurso en sí mismos. Lo que hay que tener en mente es que, como en cualquier juego de estrategia, los recursos, en este caso los Smarties, son limitados en número. Así, en una partida multijugador, los usuarios terminan compitiendo por dominar estos recursos en vez de luchar directamente.*

MM.: Otro aspecto en que «Giants» se destaca sobre otros juegos, aunque parece una herencia de proyectos anteriores del equipo, es el desternillante pero algo negro sentido del humor. ¿Cómo soléis trabajar en este sentido, a la hora de afrontar el diseño de un nuevo título?
C.P.: *Bueno, habitualmente nos vamos a una cabaña en el campo, con un autobús cargado de chavalas y ginebra. Durante el mes siguiente, siempre hay alguien que, en algún momento de lucidez, balbucea alguna palabra con cierto sentido, y de ahí partimos para hacer cada juego. En esta caso, la frase clave fue "Citizen Kabuto", que uno de los diseñadores soltó cuando se paseaba, completamente desnudo y con un sombrero tejano, por la casa.*
N.B. *Chris, ¿de qué demonios hablas? Y, además, ahora que me fijo, tú no eres Chris… ¿Quién eres y qué has hecho con Chris?*

MM.: Eh... Bien. Para concluir. ¿Qué parte del proyecto diríais que os ha costado más trabajo y por qué?
N.B.: *Yo diría que los problemas infernales que da la compatibilidad del hardware en el PC. Gran parte del desarrollo de un juego para PC se gasta en probar, ajustar y configurar, de forma que funcione, todo tipo de hardware con el juego. En mi opinión, esa es la razón por la que tantos programadores de PC se van a ir desplazando hacia Xbox, pues está dirigida hacia un hard concreto. Los fabricantes de hardware deberían empezar a pensar en desarrollar estándares que marquen ciertos niveles de calidad y asegure la total compatibilidad.*
C.P.: *En realidad, lo que más nos ha costado ha sido convencer a todo el mundo de que hacemos caso a todo lo que nos dicen, cuando sólo estamos pensando en tomarnos otra cerveza…*

• Compañía: **SPELLBOUND / INFOGRAMES** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

DESPERADOS WANTED Dead or Alive

Spellbound se ha embarcado en un ambicioso proyecto utilizando como reclamo el lejano oeste y la estrategia tipo «Commandos», con lo que pretende profundizar un género que todavía no ha sido explotado al cien por cien. Y para dar fe de ello, nos invitaron a visitar sus instalaciones de la ciudad de Kehl, (Alemania)... Además de permitirnos probar su pequeña maravilla.

Una de vaqueros

Nada más cruzar el umbral del edificio nos dimos cuenta de que no estábamos ante un proyecto cualquiera: cualquier detalle que pudiera parecer insignificante tomaba forma dentro del universo Western que se deplegaba ante nosotros. Eso sí, la primera evidencia que tuvimos fue que allí se estaba desarrollando algo gordo, una especie de guiso con sabor hispano por mor de un tal «Comandos», que parece haber tenido más repercusión entre los programadores de medio mundo de lo que nadie nunca imaginó.

POR FIN LO VEMOS

Lo primero que pudimos contemplar fue uno de los trailers del juego, y es que después de ver en movimiento los renders de los personajes nos quedamos totalmente anonadados. Calidad visual, suavidad y una cantidad ingente de pequeños detalles que Spellbound ha tenido a bien poner en escena. Después de vivir aquel baile de luz colorido –y buenas animaciones–, nos enseñaron un vídeo que nos mostraba el método que han utilizado para plasmar, en las secuencias cinemáticas, todos los gestos y sentimientos que los personajes debían expresar.

Con la ayuda de un actor de carne y hueso, y un avanzado sistema de motion capture, vimos cómo el personaje virtual imitaba a la perfección todos y cada uno de los gestos que el humano realizaba... y es que según nos revelaron "de esta forma se consiguen resultados mucho más reales".

Seguíamos apuntando en nuestra libreta como locos: ya teníamos muestra de los movimientos de los personajes y la fuente de inspiración para tan buenas animaciones... El siguiente paso era el argumento, el motor de la aventura y piedra filosofal de esta epopeya decimonónica.

UNA HISTORIA CLÁSICA DE BUENOS Y MALOS

Como si de una producción cinematográfica se tratará, los responsables de «Desperados» han tenido mucho cuidado en dotar a todo el videojuego de una estructura coherente, creíble a los ojos del jugador. Si «Commandos» contaba con el fascinante escenario, y trasfondo, de la Segunda Guerra Mundial, para Spellbound era una necesidad casi vital aprovechar toda esa cultura Western americanoide protagonizada por el invencible John Wayne. Por eso, el juego nos narra las desdichas de un tal John Cooper, que se ve involucrado en una conspiración donde es acusado de... ¿un delito que no cometió? Obviamente, nuestra meta consiste en buscar a los verdaderos culpables y exterminar de paso a todos los bandidos que nos encontremos por el camino.

En su cruzada por encontrar a los responsables de su desgracia Cooper contará con la ayuda de otros cinco personajes, cada uno con habilidades distintas: Kate O´Hara, una experta jugadora de cartas que no duda en utilizar sus encantos para abatir a sus enemigos. Samuel Wiliams (Sam), un afroamericano experto en explosivos. Doc McCoy (Doc), doctor y charlatán que se vale de sus mejunjes químicos para provocar bajas. Pablo Sánchez (Sánchez), un ex-bandido al que le encanta utilizar armas pesadas. Mia Young (Mia), joven de nacionalidad China que utiliza su mono para distraer a sus enemigos mientras ataca silenciosamente con su cerbatana.

Todos y cada uno de los personajes cuentan con una fase especial en la que nos podemos habituar a su manejo y que nos muestran las habilidades de cada uno, dichos tutoriales estarán presentes durante el desarrollo del juego, por lo que será imprescindible completarlos para continuar la historia.

¿CÓMO SE MANEJA?

Los responsables de la presentación nos aseguraron que «Desperados» tendrá bastantes atajos de teclado con el objetivo de facilitarnos el control de todos los personajes. De lo contrario toda la acción sería mucho más lenta y torpe. Esta teoría la pudimos corroborar al ver cómo nuestro maestro de ceremonias buscaba y buscaba entre los menús infructuosamente.

Además de las típicas opciones para seleccionar a los personajes y dar órdenes, nos enseñaron un pequeño mapa –en la parte inferior derecha de la pantalla– que refleja la situación de los enemigos y civiles que allí habitan. Cosa verdaderamente útil cuando empieza la batalla y no queremos llevarnos por delante a ningún inocente.

MUCHAS FASES DE JUEGO

«Desperados» contará con un total de 25 niveles que se reparten entre los territorios de Nuevo México y Louisiana donde es posible encontrar situaciones de todo tipo: desde ver cómo un circo llega a la ciudad para resolver distintas pruebas, hasta asistir a la supuesta ejecución de uno de los personajes al que, evidentemente, debemos detener. En el fondo, son mini-argumentos que se perfilan dentro del argumento general, que no es otro que el una venganza en toda regla.

Después de preguntar sibilinamente si «Desperados» contará con distintos tipos de dificultad, nos contestaron que no, que la dificultad será progresiva y que según vayamos avanzando encontraremos retos más difíciles que los anteriores. De todos modos, y después de probar unas partiditas en algunas versiones beta que por allí tenían enchufadas, debemos decir que la dificultad parece que será bastante excesiva.

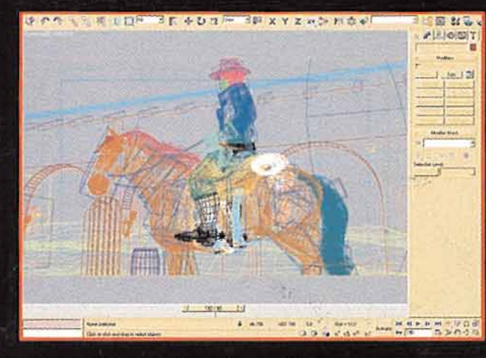
De todos modos, la mecánica de juego será exacta para cada misión: siempre nos asignarán un objetivo (introducirnos en la guarida de una banda de maleantes, lanzar cuchillos en el circo, etc.) que tendremos que llevar a cabo cuidadosamente tras analizar los pormenores del escenario, los objetos que pueden obstaculizarnos y seleccionando bien al personaje según sus habilidades. Donde los responsables de Spellbound pusieron es-



El juego tendrá un desarrollo parecido al de «Commandos», ya que habrá que afrontar distintas misiones, confiando en la habilidad de un número pequeño de héroes.

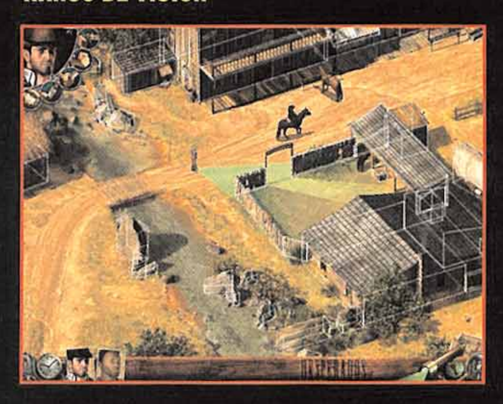
La historia se centra en la lucha de un personaje, Cooper, por demostrar su inocencia en un delito que no cometió.

RENDERMANIA



Si hay algo que se está mimando especialmente son las imágenes renderizadas y animadas que nos muestran los vídeos de introducción. Aquí podemos ver la gran calidad que muestran y el gran número de polígonos con los que se está dotando a cada uno de los personajes. La calidad de las mallas y de las texturas ponen de manifiesto que este es un proyecto que Spellbound se está tomando muy en serio.

RANGO DE VISIÓN



Para dotar a los enemigos de vista propia, la compañía alemana ha tenido que modelar en 3D todos los edificios que aparecen en las distintas misiones para cortar el rango de visión de los vigías y de esta forma permitir que nos podamos acercar a ellos sin ser vistos.

ZONAS SONORAS



Si algo nos quedó claro en nuestra visita a los estudios de Spellbound en Alemania fue que cuando se realiza un zoom sobre algunos objetos, estos emitían distintos sonidos. Para conseguir esto, se tuvo que dotar al objeto en cuestión de un efecto así como al entorno de otro más débil, que permitiera que el sonido de cada objeto destacara sobre el del entorno en general. Este es otro de los detalles que muestran el importante trabajo realizado a la hora de diseñar todo el entorno que rodeará las aventuras de los héroes en cada una de las misiones del juego.



Todos los enemigos tendrán un rango de visión, como el de «Metal Gear Solid», y podremos saber si alguno nos ha descubierto, gracias a un indicador rojo.

Habrá dos tipos de edificios: aquellos en los que se podrá entrar, para realizar acciones en su interior y aquellos en los que no.

pecial interés fue a la hora de contarnos que la aventura estará repleta de enemigos, 25 diferentes para ser más exactos, que tendrán un comportamiento distinto y que variará según su estado físico e intelectual.

De lo que sí están todos dotados es de un rango de visión tipo «Metal Gear Solid» que podremos comprobar a través de la pantalla: cuando nos descubran cambiará el indicador a un color rojo para avisarnos de que estamos a punto de fracasar en la misión.

Para hacerlo mucho más real los programadores han modelado todos los edificios, objetos, rocas y demás para que la visión de estos no sea total y podamos escondernos detrás de todos ellos. También los han dotado de un sensor acústico que desvela nuestra presencia si no somos lo suficientemente cautos. Así, cuando caminemos sobre el agua las posibilidades de ser descubiertos serán mucho mayores y al efectuar un disparo lo más seguro es que despertemos a medio oeste. ¿Y qué haremos entonces? Muy sencillo, llamamos a Cooper y lanzamos un cuchillo.

EL OLOR A WESTERN

Sobre los edificios nos contaron que iban a ser los responsables de hacer creíble la atmósfera general del programa, aunque siguieran el estilo de «Commandos» con sus monumentales 2D. Y es que por una parte se han trabajado el exterior de las edificaciones y sólo han dado el paso al interior, a las habitaciones y el mobiliaro en los casos donde la misión y el juego lo exige obligatoriamente.

Podremos ver cualquier porción del escenario con una simple pulsación de las cuatro teclas de dirección, para intentar averiguar si nos esperan en algún sitio o si el horizonte estará despejado. Encima, Spellbound nos deja acercar o alejar el punto de vista para afinar el detalle de todo lo que está pasando en pantalla. Como detalle curioso, decir que al acercar la cámara los efectos de sonido se amplificarán mucho más y por consiguiente obtendremos la sensación de haber descendido de los cielos para preocuparnos por los problemas de nuestros cinco mortales.

A continuación nos dejaron jugar unas cuantas partidas y fue entonces cuando surgió la inevitable pregunta: ¿no se parece demasiado a «Commandos»? Armin Gessert –Manager del producto en cuestión–, nos contestó esta "indiscreta" cuestión diciendo que habían tratado de realizar un juego del mismo género pero infinitamente mejorado. Para que nos quedase más claro nos puso el ejemplo de dos empresas de automóviles y nos dijo que "si una sacaba un motor de unas buenas características, la otra tenía la obligación de mejorarlo". En ese momento hubo algunas miradas que se cruzaron.

Después de intercambiar opiniones con todo el equipo de programación, llegamos a la conclusión de que en este programa se estaba apartando todo lo malo –si es que lo había– del juego de Pyro pero que se estaban respetando las geniales ideas que se pusieron en práctica con «Commandos»

G.B.

Comenzamos manejando a John Cooper, pero según avancemos en la aventura se unirán otros cinco miembros con los que es posible afrontar todos y cada uno de los retos que nos imponen

LOS EDIFICIOS

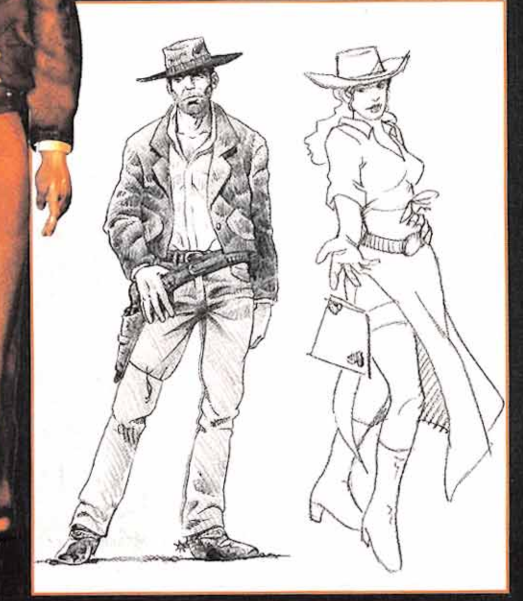


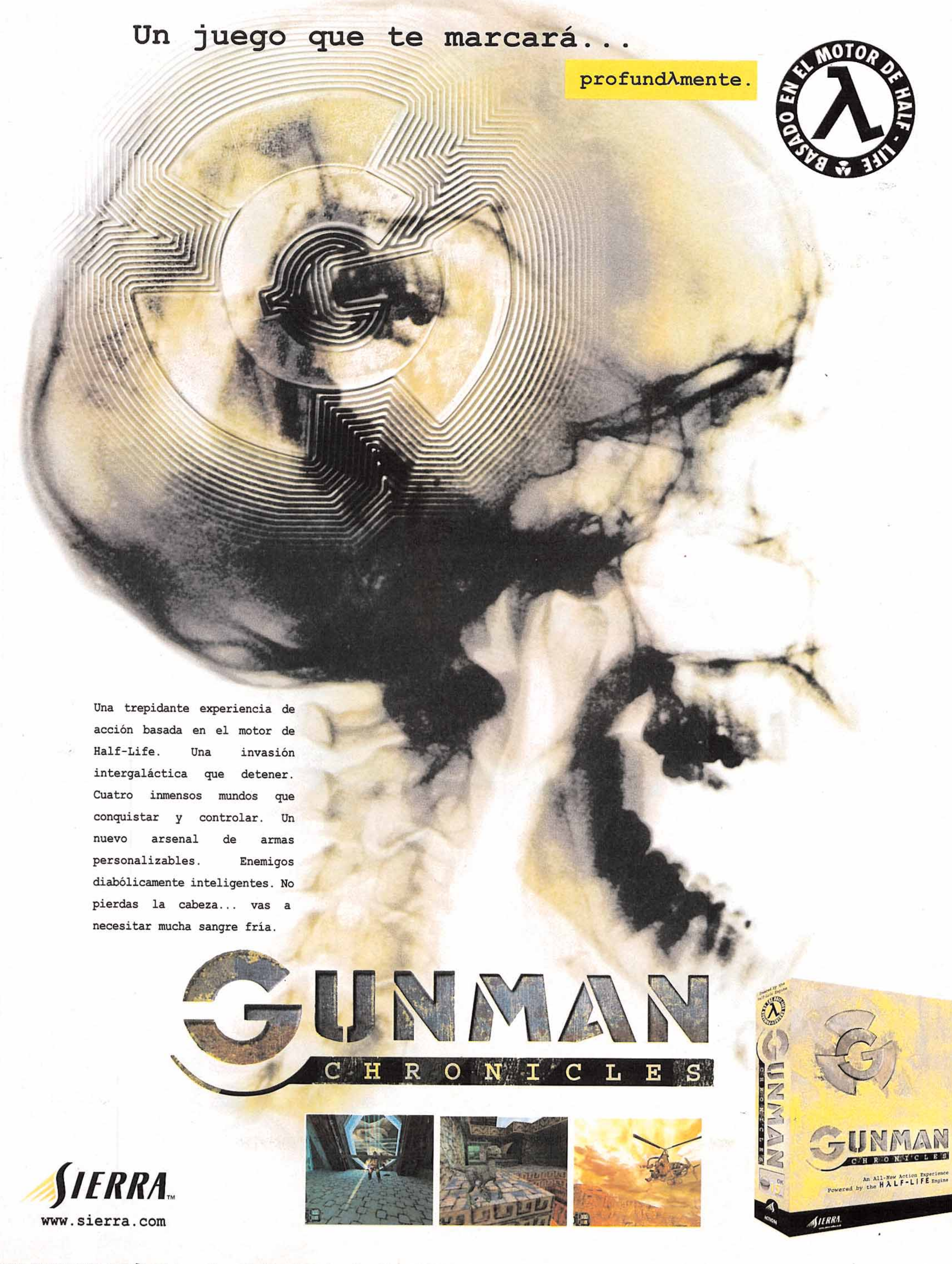
Encontraremos dos tipos de edificios: unos en los que podremos introducirnos para ver su interior y otros en los que no. Al entrar en algunos inmediatamente nos trasladarán a otra zona como el balcón del segundo piso o el tejado. Mientras que en el resto se nos dará la oportunidad de ver su interior e interactuar con los distintos objetos que allí se ven.

BOCETOS



De aquí es de donde parten todas las ideas estéticas para confeccionar la apariencia de los personajes. Spellbound nos enseñó todos y cada unos de los bocetos que han creado para la parte artística del programa, además de contarnos que su gran fuente de inspiración han sido, como por otro lado era de esperar, los clásicos cinematográficos de este género.





Un juego que te marcará...
profundλmente.
BASADO EN EL MOTOR DE HALF-LIFE
Una trepidante experiencia de acción basada en el motor de Half-Life. Una invasión intergaláctica que detener. Cuatro inmensos mundos que conquistar y controlar. Un nuevo arsenal de armas personalizables. Enemigos diabólicamente inteligentes. No pierdas la cabeza... vas a necesitar mucha sangre fría.
GUNMAN
CHRONICLES
SIERRA
www.sierra.com
GUNMAN
CHRONICLES
An All-New Action Experience
Powered by the HALF-LIFE Engine
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Ntra. Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.havasinteractive.es

Cool-@Cam

3 EN 1

- Web Cam
- Digital Cam
- Vídeo Cam

¡La cámara Digital más pequeña del mercado!

¡Incluye muchos accesorios!



Soporte para función Web Cam



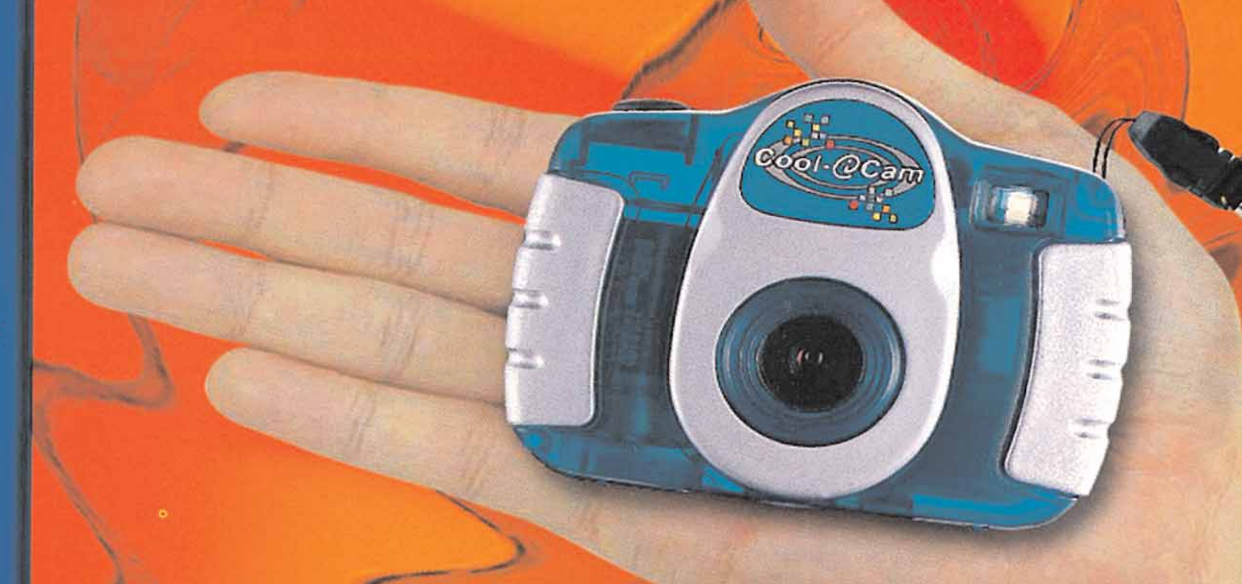
Funda de protección + correas de transporte



Cable USB 1.5m



Soporte para trípode



Te permite:

- Realizar Vídeo conferencias con tus amigos a través de Internet. NetMeeting incluido.
- Almacenar hasta 80 fotos, descargarlas en segundos en tu ordenador y luego retocarlas y modificarlas (Photo Expreess incluido).
- Crear hasta 16 segundos de grabación vídeo digital.







De venta en:





«The Longest Journey» poseerá un guión distinto y complejo, en una aventura que entrelaza un mundo futurista, con la fantasía y la amenaza apocalíptica. Los conflictos internos de los personajes principales y la historia están pensados para equilibrar la aventura de manera que resulte interesante cada instante de juego.

Viaje al Mundo de los Sueños

Después de la sequía de los últimos años, entramos en una nueva época, quizá no de esplendor pero de cierta recuperación del género, y dentro de los títulos que van a aparecer con carácter inminente, «The Longest Journey» será uno de los que brillará con más fuerza. Al estilo de las aventuras más tradicionales, aunque con elementos jamás antes vistos, con un desarrollo argumental que no sólo es extraordinario, sino además ambicioso, pasará por nuestras vidas como aquellas aventuras de antaño cuyo encanto creíamos difícilmente repetible.

The Longest Journey



La aventura de «The Longest Journey» se desarrolla entre dos mundos, dos caras de una moneda que desde su diferente dimensión se complementan sustentando el equilibrio del Universo. Aunque situado en el futuro, en el siglo XXIII, Stark es el mundo que conocemos como real, dominado por las leyes de la naturaleza, en el que la ciencia y la tecnología se rigen por una perfecta lógica. Arcadia, el otro mundo, es la antítesis, gobernado por la magia, lo místico, un entorno de gran belleza que hubiéramos creído posible sólo en la imaginación más calenturienta. El equilibrio entre los dos mundos ha estado custodiado desde el principio de los tiempos por El Guardián, un remoto y misterioso ente. Oscuros intereses han relegado a El Guardián a una prisión de la que deberá ser liberado para restablecer la armonía.

Cada milenio se elige un ser al que se le otorga el don de atravesar la frontera entre los dos mundos. Esta vez le ha tocado a April, que se verá abrumada al viajar en sueños a un mundo que ha permanecido oculto durante toda la historia de la civilización. Comprometida por las circunstancias, April dedicará sus esfuerzos a sellar la grieta del caos que amenaza con destruir las leyes del Universo y para ello deberá luchar contra aquellos que ambicionan controlar el equilibrio para transformar ambos mundos en un infierno a su medida. La grieta avanza muy deprisa y cada vez será más difícil distinguir Stark de Arcadia.

Reparto de estrellas

Aparte del tremendo trabajo en gráficos y en la elaboración del guión, la profundidad de los personajes es uno de los valores más importantes del título. Los personajes pueden parecer en un principio arquetipos clásicos de un guión literario, pero no es así. Ningún personaje tiene un valor decorativo, todos tienen una relación directa con la trama o bien afectan a la protagonista. De todos ellos los más importantes guardarán, según parece, una relación simbólica con April que sólo el desenlace de la aventura puede explicar con claridad.

EL DESARROLLO

«The Longest Journey» no será un título verdaderamente innovador en el ámbito técnico. No vamos a ver efectos y posibilidades de juego que no estén presentes de una u otra forma en otros títulos, sin embargo lo que sí aporta es un cuidado excepcional en todos los detalles, lo que al final se traduce en un juego con una gran calidad técnica. El desarrollo de la compañía noruega Funcom que se ha prolongado durante dos años, parte de una fórmula muy clásica, con un estilo de juego conocido pero muy bien depurado, en el que no se echará en falta un interfaz adecuado y una amplia interacción con el entorno. Nada menos que cuatro CDs permiten una extensión en el juego enorme. Según datos de la compañía contendrá más de 150 localizaciones con un total de 400 escenarios donde encontraremos alrededor de 70 personajes con los que podremos interactuar. Los diálogos con los personajes se han construido con cerca de 9.000 frases distintas. A esta amalgama de cifras hay que añadir una veintena de escenas cinemáticas con gráficos prerrenderizados en una resolución 640x480, más que suficiente para evitar pixelación. Ahí es nada.

DIÁLOGOS E INTERACCIÓN

El título trata un relato de dimensiones innumerables, de referencias siempre con ingenio e inteligencia en la presentación de los personajes y en el curso de la trama. Todos los es-

Continuas referencias

Al poco de empezar una partida en «The Longest Journey» podremos ver numerosas referencias a otros títulos y personajes que van desde la mención de Guybrush de «Monkey Island» hasta la de Bishop que muchos recordaréis pues era el personaje que hacía de robot sintético en "Aliens". Y esas son las que hemos "pillado" de momento. ¿Acaso no era Newport City el nombre de la metrópolis en la que operaba la, también protagonista femenina, Tte. Motoko Kusanagi en la película de animación "The Ghost In The Shell" (o Patrulla Especial Ghost, según el cómic de Masamune Shirow)? Parece que incluso los cinéfilos, pueden encontrar un interés especial en «The Longest Journey». Descubrir a qué personaje, película o libro se refieren es un juego en sí mismo.

Hay dos aspectos que pueden hacer de éste un título único en su género: la cuidada elaboración del guión y su extensión por un lado, y la belleza artística presente en cada pixel del programa por otro





CORTHÉS, EL ORÁCULO

April conocerá a Corthès al poco de empezar su aventura. Este desconcertante pero atractivo personaje aparecerá desde el principio como un punto de apoyo, al que April tendrá que aferrarse en aquellas ocasiones en que se vea superada por lo incomprensible de sus experiencias. Enigmático y misterioso, sería difícil acertar la procedencia de Corthès. Parece poseer muchas experiencias que aportar, con su semblante tranquilo y apacible. Por ciertos comentarios el personaje de Corthès pasa a veces por lunático, pero con su voz serena tiene también la facultad de ahondar en el interior de las personas llegando a tocarles el alma, y siendo así capaz de convencer de cualquier cosa por descabellada que parezca. Corthès es de los personajes más importantes para entender la trama de la aventura. De sus explicaciones podremos obtener importantes piezas del rompecabezas. Incluso evitará que April se vuelva loca ante el desarrollo de los acontecimientos y lo increíble de la situación en general.

APRIL, LA CHICA

La protagonista April Ryan es una atractiva estudiante de Bellas Artes de dieciocho primaveras. Aunque, al principio nada se sabe de ella en la aventura iremos descubriendo que la protagonista posee un pasado difícil. Procedente de una villa apartada de las grandes urbes, su infancia se estuvo marcada por los abusos emocionales de su padre adoptivo y sus hermanastros. Su padre es un alcohólico cuyos frecuentes ataques de ira obligaron a fugarse a la protagonista. El carácter de April es alegre pese a su desarraigo y tiene además un sarcástico y elocuente sentido del humor. Exteriormente se muestra distante y seca pero está algo perdida entre las graves cuestiones que a veces llegan a atormentarla y confundirla. De hecho este es uno de sus encantos que no pasan desapercibidos a muchos de sus compañeros. A medida que va haciendo frente a los acontecimientos que la aventura le propone, April llegará a hacerse más madura, resolviendo muchos de los conflictos que marcan su personalidad. Su carrera le ha llevado a trasladarse a una residencia de estudiantes en Newport punto de partida de la aventura, al menos en el mundo real.

ELCUERVO, IRRITANTE

Pese a ser tradicionalmente considerado como ave de mal agüero, el Cuervo de «The Longest Journey» hará el papel del típico secundario cómico. Siempre cerca de la protagonista, suele tener un comentario divertido y una lengua, más propia de las cotorras que de su especie, lo que a veces resulta irritante. Para April será un emisario siempre fiel y una continua fuente de información.

JACOB MACALLEN, EL VILLANO

Su presencia elegante pero capaz de intimidar revela en gran medida el carácter maligno de este personaje. Tremendamente poderoso, adopta posturas y gestos medidos y su forma de hablar es extremadamente precisa. Su fines y maquinaciones en la aventura revelan que la creación de este complejo personaje es de lo más cuidada, reultando a veces imprevisible pero siempre impecable. Sin embargo es mucho menos manipulador de lo que podría permitirse. Al parecer es un viejo conocido de Corthès. Se trata quizá de viejos antagonistas ¿o de viejos amigos?



Los personajes 3D tienen un nivel de detalle de aproximadamente mil polígonos cada uno

EL MEJOR DOBLAJE

Hace unos meses, cuando tuvimos la oportunidad de observar funcionando una versión del juego en inglés quedamos gratamente sorprendidos sobre todo por la belleza artística del programa. Pero entonces temimos que la calidad final de «The Longest Journey» se viera afectada por una traducción poco elaborada o porque quizá no se realizara un completo doblaje. Un hecho que no por lamentable deja de repetirse en muchas ocasiones. El mes pasado, después de ver el doblaje a nuestro idioma en una demo, no es muy aventurado decir –si el resto del programa mantiene el mismo nivel– que se trata de uno de los mejores, sino el mejor, de los doblajes realizados jamás para un juego de PC. Se ha hecho un gran esfuerzo de localización para el doblaje empleando para ello 24 actores profesionales de primera línea. Hubiera sido injusto para el título no tener una traducción completa y a la altura de la calidad del guión y de la expresividad de los personajes.

Entre las voces de los dobladores podremos reconocer las de los personajes interpretados por actores conocidos como Salma Hayek o Nicole Kidman, por ejemplo, que da vida al personaje de April. También habrá quien reconozca las voces prestadas a Melanie Griffith, a Morgan Freeman o a Whoppy Goldberg. Incluso al personaje de la niña del exorcista (en sus dos facetas). No es que queramos que Nicole Kidman se os venga a la cabeza cada vez que hable April, (lo cual es muy molesto aún tratándose de esta dama), sino dar una idea de hasta qué punto el doblaje se ha tomado en serio. Nada menos que cuatro meses ha estado el programa en este proceso.

cenarios de «The Longest Journey» están creados a partir de renders muy detallados que hacen de fondo, pero cada escena incorpora también una estructura poligonal "invisible" que hace posible la interacción. La gran mayoría de los personajes están también realizados en 3D con gran detalle y están además –sobre todo los principales– rigurosamente animados, partiendo de técnicas de capturas de movimiento. Todo el entorno se verá afectado por un sistema de iluminación en tiempo real que destaca por armonizar perfectamente los personajes con los fondos. El interfaz en «The Longest Journey» permite un entorno más activo de cara a la jugabilidad. Mediante el cursor del ratón podremos realizar todas las acciones, activándose en un menú desplegable de iconos sólo aquellas que son posibles en cada caso. Este menú desplegable, no contendrá, como es lógico, cada una de las acciones pero sí nos permitirá identificar qué podremos hacer con un objeto determinado. Este modo de interfaz es muy conocido y no por ello poco eficaz. Al igual resultará familiar la forma de los diálogos, que propondrán una serie de preguntas o respuestas posibles entre las que elegir. La banda sonora es otro de los pilares de la ambientación, siempre acorde con el ritmo narrativo.

RESOLUCIÓN DE ENIGMAS

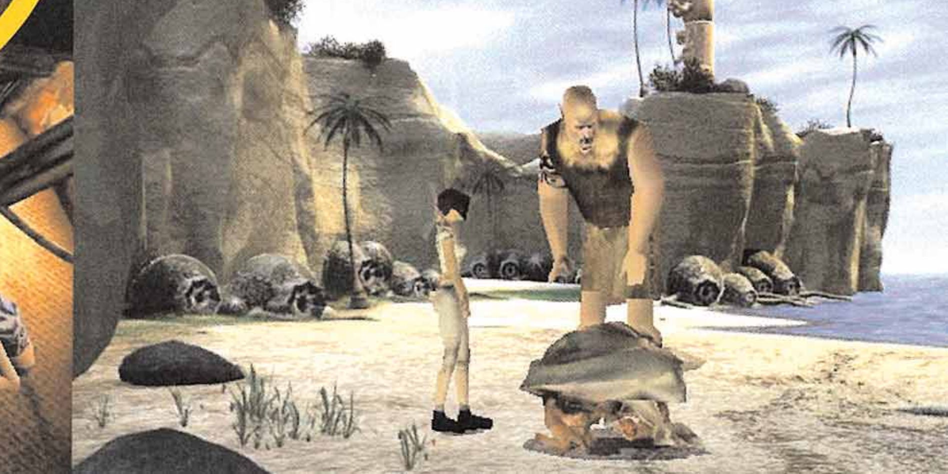
Nuestro personaje tendrá que prestar atención a cada frase del diálogo y hacer uso de su perspicacia para acceder a las respuestas que le sean útiles a la hora de continuar con su aventura o para comprenderla. Aunque pueda parecer que los diálogos a veces confunden, ninguna frase será estéril para comprender todas las implicaciones de nuestro protagonista en los hechos que acontecen a su alrededor.

La exploración y la utilización de objetos es también una parte fundamental del juego. Por el momento, mientras esperamos una versión definitiva, es poco lo que podemos saber de los enigmas puesto que irán siendo más complejos a medida que avance la aventura. Pero por lo visto hasta el momento no se tratará en ningún caso de complicados rompecabezas cuya justificación en la trama sería absurda si se tratase de una novela, como suelen a veces confundir los diseñadores de juegos. Cada puzzle en «The Longest Journey» forma parte insustituible de la aventura y su resolución dependerá en gran parte como nos hallamos comprometido e introducido en el guión del programa. En pocas palabras, intuitivos pero no predecibles. Para resolver los puzzles lo único estrictamente necesario es aplicar el sentido común, o por lo menos el sentido común que cabría aplicar en el mundo en el que estamos, aunque en ocasiones los enigmas de Arcadia pueden llegar a minar la cordura de April. Aparte, el diario es una aportación notable al juego. A lo largo de la aventura siempre estará en su mano y le permitirá tomar notas que muchas veces deberemos consultar sobre los eventos más curiosos o importantes que sucedan. Lo escrito en el diario no es sólo un compendio de datos y citas, también muestra qué siente y qué piensa April sobre aquello que le sucede y los personajes con los que se encuentra. La información es útil o cuando menos interesante.

Lo que podemos esperar de «The Longest Journey» es una aventura gráfica al estilo de las grandes del género, con una ambientación, diríamos, cinematográfica imponente. Pero, también hará gala de una trama argumental más adulta y elaborada que debería tener poco que envidiar a muchos títulos de la literatura fantástica. Un concepto de juego sencillo pero técnicamente cuidado hasta el último detalle y un prometedor y sugerente compendio de enigmas y personajes pueden reportar por extensión muchas, muchas horas de diversión. Su lanzamiento está previsto para este mismo mes.

S.T.M

El doblaje es un indicativo del cuidado que se ha puesto para alcanzar un producto bien acabado, que por otro lado dará por su concepción pocos problemas en cuanto a exigencias de hardware



LEGO MINDSTORMS™

SITUACIÓN

HAY QUE ENSEÑARLE A NAPOLEÓN A SER VALIENTE

MISIÓN

CREA EL TORO-BOT™

CÁMARADETECTA : COLOR ››››› ACCIÓN : MOLESTA AL PERRO

Productos vendidos separadamente

1



Vision Command también funciona como una cámara normal para PC

2



Los productos se venden por separado. Con el nuevo LEGO® MINDSTORMS™ Vision Command, tu Robotics Invention System™ hará cosas que sólo te podías imaginar. Su PC video cámara es un revolucionario sensor de visión que se convierte en los ojos y cerebro de tu robot. Prográmalo para que reaccione al movimiento, luz y color y observa como obedece tus órdenes. Cámara espía, patrulla de seguridad, sintetizador musical o robot intimidante con cuernos. Tú decides.

www.legomindstorms.com

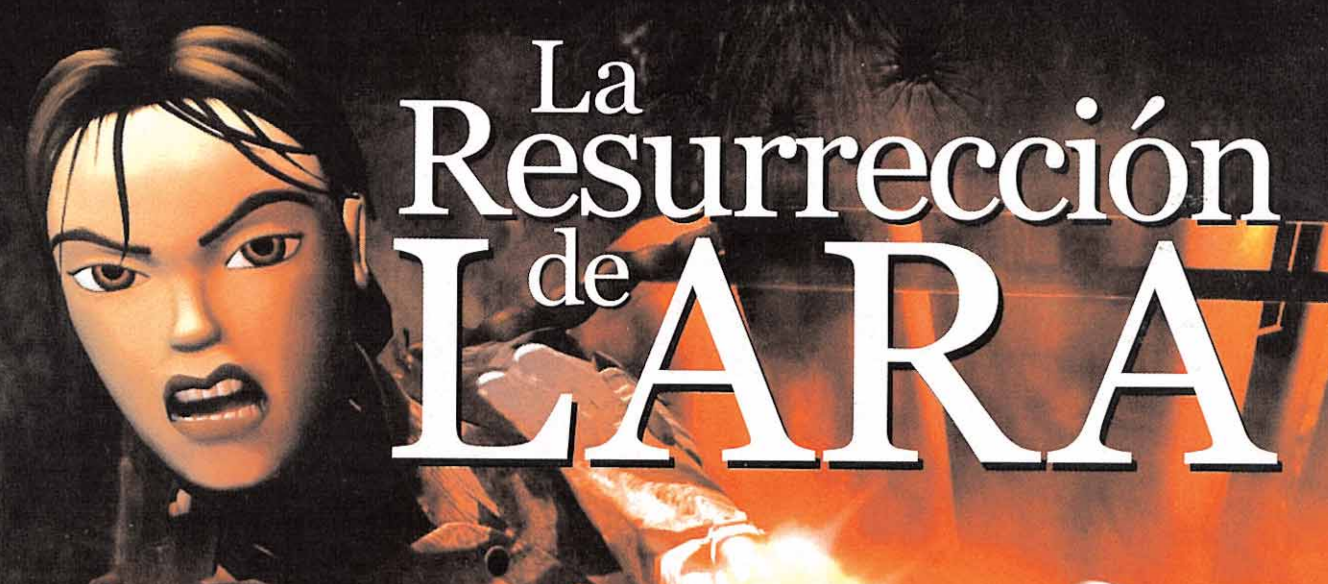
Requiere 1 PC

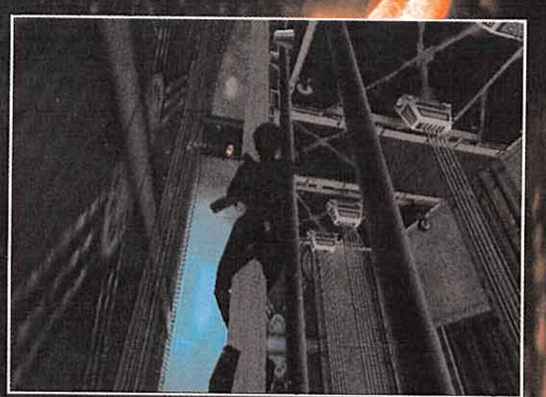


• Compañía: **EIDOS** • En preparación: **PC, PLAYSTATION, DREAMCAST** • Género: **ACCIÓN**

No hacía falta ser un genio para suponer que, a pesar del tétrico final del último de los capítulo de la saga «Tomb Raider», Lara no estaba muerta, y no sólo por los factores puramente económicos o porque se haya convertido en un mito, sino porque ¡es imposible semejante canallada, hombre! Pero los que sean más pesimistas ya pueden descansar tranquilos y recuperar la alegría de vivir. Todo esto se ha confirmado con el anuncio (nada sorprendente en estas fechas) del lanzamiento de la quinta entrega de las nuevas aventuras de Lara Croft.

La Resurrección de LARA

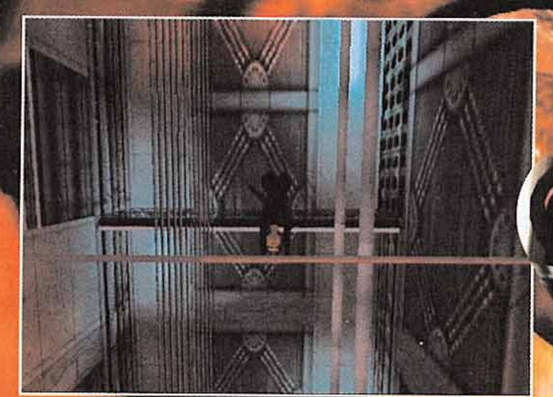




La extraordinaria movilidad de Lara volverá a ser su mejor arma.



Algunos efectos visuales sorprenderán por su realismo.



No será fácil controlar el movimiento cuando Lara se balancee sobre una barra.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Parece que Eidos quiere seguir los pasos de Disney, porque mientras la compañía cinematográfica tiene como norma inquebrantable estrenar en navidades, la productora de Core ha seguido la política de aprovechar la despilfarradora campaña navideña para aumentar las ventas de un juego que si bien va a mantener la excelente jugabilidad que ha caracterizado a la serie, no deja de ser un programa técnicamente desfasado. Nos contamos entre los más fieles adeptos a Lara Croft, y aunque nos venimos quejando desde la segunda entrega por la falta de innovación y la descarada estrategia de exprimir la gallina de los huevos de oro, no hemos resistido la tentación de averiguar todo acerca de un proyecto que vive sus últimos días de desarrollo.

TODO SIGUE IGUAL

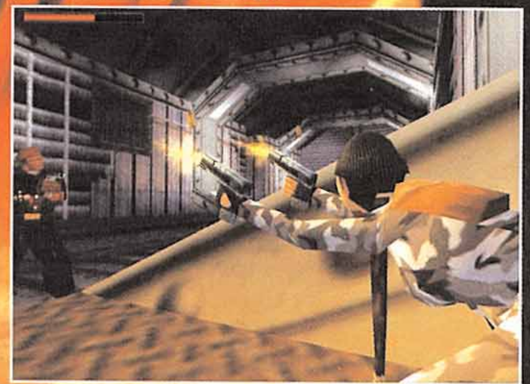
Por desgracia, el optimismo de los que esperábamos algo realmente revolucionario en este episodio se viene abajo por las declaraciones de Adrian Smith, director de Core Design, de las que se desprende que «Tomb Raider Chronicles» es el punto final del engine original. Eso sí, se excusa aludiendo a la famosa frase de "si hubiéramos introducido muchos cambios, ya no sería «Tomb Raider»". De hecho, quiere hacernos creer que en Core han ojeado las miles de páginas sobre Lara y han entrado en los chats para averiguar los deseos de la legión de adictos a «Tomb Raider» e implementarlos en esta quinta entrega.

La resurrección de Lara se produce en los recuerdos de sus más allegados, que han asistido al funeral por el eterno descanso de su alma, aunque ya sabemos que no se encontró su cuerpo –bueno, EL cuerpo–, lo que deja una puerta abierta a la esperanza. Un grupo de personajes que Lara conoció en sus pasadas aventuras entran en el estudio de la mansión Croft y empiezan a coger los objetos que Lara ha conseguido a lo largo de sus aventuras. De esta forma, y mediante secuencias cinemáticas, Jean-Yves, el padre Dunstan y Pierre recuerdan episodios de la vida de Lara y actúan como narradores de las cuatro aventuras independientes en las que reviviremos a nuestra heroína.

VARIEDAD DE ACCIÓN

Estos cuatro episodios proponen diferentes estilos de juego, una especie de recopilación temática y conceptual de toda la saga, lo que da sentido al título de crónicas. Así, la aventura en Irlanda requiere exprimirse las neuronas para solventar puzzles y trampas, el escenario del submarino alemán tiene un cierto aire a "Expediente X" con la acción como protagonista, mientras que en Roma encontraremos la aventura al estilo clásico de «Tomb Raider». Por último, en la torre de alta tecno-

El rifle de francotirador con su mira telescópica es un arma imprescindible para atacar a distancia a los enemigos.



El traje de campaña y las ametralladoras estarán presentes en la fase del submarino alemán.

MOVIMIENTOS PRÁCTICOS Y SENSUALES

La animación de EL cuerpo siempre ha sido uno de los factores claves de «Tomb Raider», y en la quinta entrega podréis disfrutar de lo lindo con nuevos movimientos que amplían las habilidades de Lara y, claro está, su poder de seducción.



Caminar en la cuerda floja es la más destacada entre las nuevas aptitudes gimnásticas de Lara. En esta imagen se aprecia que no será nada fácil, porque tendréis que controlar el equilibrio mediante la pulsación –con un determinado ritmo– de las teclas de izquierda y derecha.



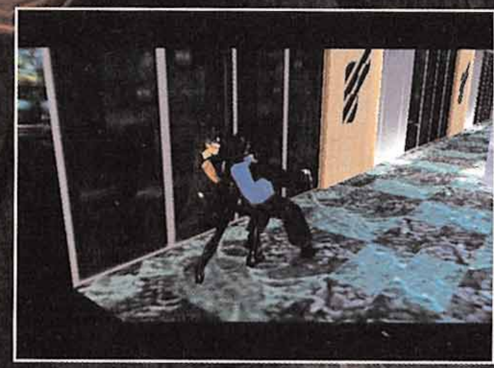
Toda estructura del techo que se asemeje a unas paralelas será como una autopista para Lara. Vamos, que a esta chica ya sólo le queda volar.



Las barras también pasan a convertirse en un medio de transporte para Lara. Contemplando su impagable complexión física no es de extrañar que pueda igualar las hazañas de cualquier gimnasta olímpico.



Tanto en el submarino alemán como en la torre de alta tecnología es imprescindible el sigilo y la vigilancia de la situación, y para ello Lara puede tumbarse y permanecer apostada sin que nadie pueda verla para así ver cómo está la situación y obrar en consecuencia.



Como complemento de lo anterior, el sigilo precisa que no se empleen armas de fuego y por eso Lara podrá dejar fuera de combate a sus enemigos con fulgurantes ataques por la espalda.

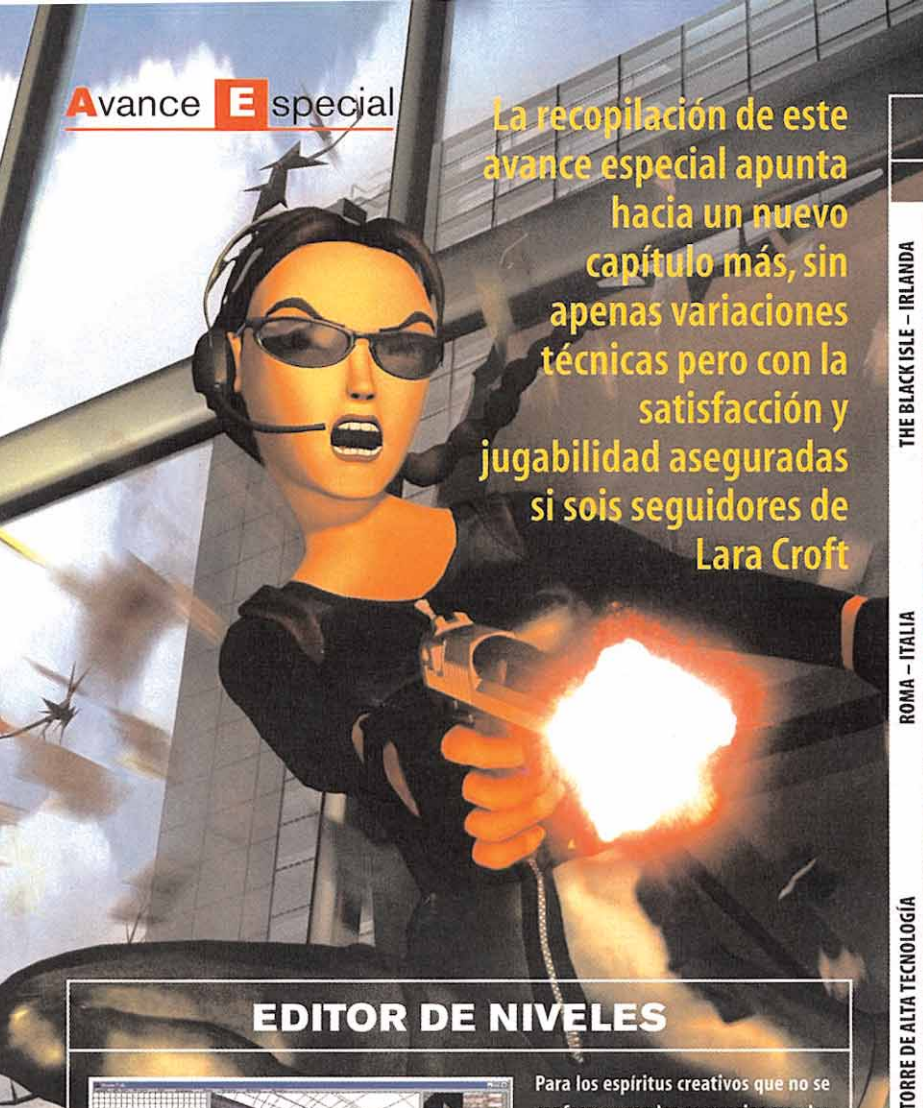
logía, Lara tendrá que recurrir al sigilo y a la estrategia con la ayuda de un compañero llamado Zip, que no tendrá presencia física –ni le veríamos, atentos como estamos a nuestra Lara–, pues se encargará de ir guiando a Lara por radio. Entre las nuevas armas destacan el rifle de francotirador y la pistola para lanzar cuerdas, equipamiento que evidencia la necesidad de proceder con la máxima cautela en muchos momentos de la aventura. En definitiva, ya no se trata de entrar en una sala con las pistolas en mano y acribillar a todo lo que se mueva.

Acerca de lo inalterable del engine, Smith nos dice que por su naturaleza no es posible realizar cambios drásticos. Pero como han querido poner un punto y final a esta tecnología, «Tomb Raider Chronicles» aprovechará al máximo el potencial del ya prehistórico engine de «Tomb Raider». Dicho así suena bastante bien, pero no podemos olvidar las limitaciones de un motor gráfico que ya ha sido ampliamente superado en los compatibles, aunque al menos en Playstation sigue siendo más que aceptable. Sí, se ha aumentado el detalle de los escenarios y los efectos de iluminación son más realistas, pero de nuevo tendréis la inevitable sensación, por poner un simil muy esclarecedor, de estar conduciendo un coche nuevo con una mecánica algo justa porque se ha decidido montar un motor robusto y fiable que era magnífico en sus tiempos.

MISMAS MEDIDAS

Una ola conservadora parece haber afectado a Core Design, porque las primeras imágenes revelan que nada ha cambiado en el espectacular físico de Lara. Tamaña ►

Una ola conservadora parece haber afectado a Core Design, porque las primeras imágenes revelan que nada ha cambiado en el espectacular físico de Lara



La recopilación de este avance especial apunta hacia un nuevo capítulo más, sin apenas variaciones técnicas pero con la satisfacción y jugabilidad aseguradas si sois seguidores de Lara Croft

CUATRO NIVELES LEGENDARIOS

THE BLACK ISLE – IRLANDA



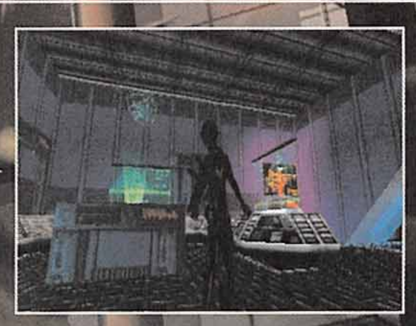
Nos situamos después de superar el nivel de entrenamiento en «Tomb Raider: Last Revelation». Lara tiene 16 años y no dispone de armas, por lo que deberá confiar en su inteligencia para resolver los puzzles y en su agilidad para sortear los obstáculos, las trampas e incluso a enemigos como fantasmas y goblins.

ROMA – ITALIA



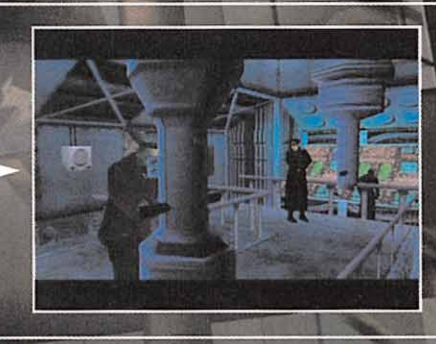
Los acontecimientos tienen lugar antes del primer «Tomb Raider». El primer escenario es el palacio de la ópera de Roma, donde Lara se encuentra con Larson y Pierre para comprar la piedra filosofal. La arquitectura os recordará a la Venecia del segundo episodio, y el estilo de juego es el clásico de «Tomb Raider», con saltos y plataformas.

TORRE DE ALTA TECNOLOGÍA



Lara se encuentra con Winston, Jean-Yves y Dunstan. Debe infiltrarse en la torre de alta tecnología de las industrias Von Croy. Empleando tácticas de ladrón de guante blanco y con la ayuda de Zip, que la guiará a través de los complejos sistemas de seguridad, Lara debe emplear el máximo sigilo y observar con detenimiento cada habitación antes de entrar.

MURMANSK – RUSIA



En este puerto naval se encuentra un submarino alemán de la segunda guerra mundial que contiene la lanza del destino, un arma de incalculable poder. Este nivel está repleto de acción, pero sin olvidar que Lara debe pasar desapercibida sino quiere ser detectada en un escenario claustrofóbico y de difícil escapatoria.

EDITOR DE NIVELES

Para los espíritus creativos que no se conformen con los escenarios creados por Core, la versión para PC incluirá un editor de niveles, concretamente el utilizado en "Tomb Raider: The Last Revelation". De hecho, se incluyen 4 kits de diseño completos pertenecientes a niveles de este juego para tener una biblioteca de texturas, enemigos y objetos que poder utilizar en la composición de los niveles que vayamos a generar.

Dos tutoriales y abundante información impresa guiarán al usuario en el laborioso pero sencillo proceso de elaboración de un nivel. Aunque no se podrá modificar la anatomía de Lara ni la presencia de los objetos, sí será posible crear todo el escenario mediante la colocación de los diferentes bloques, que posteriormente pueden ser texturizados con total libertad.

Los niveles se construyen mediante la conexión de una serie de habitaciones compuestas de paredes y bloques de construcción. Con el ratón y mediante la simple pulsación de varios clic se determina la posición de techos, paredes y suelos. Los bloques de construcción no se limitan a la creación de salas de formas cuadriculadas o rectangulares, puesto que las esquinas de los polígonos pueden modificarse para crear ángulos curvos o superficies más orgánicas, como dunas o rocas que se mueven.

La aplicación de las texturas (procedentes de la base contenida en el CD-ROM o creadas por el usuario) se reduce a seleccionar las superficies de los distintos bloques. Las texturas están comprimidas con un formato de 64x64 píxeles. La aplicación de efectos de iluminación es menos abierta, pero es posible crear sombreados y fuentes de luz. Por último, la colocación de los objetos y enemigos se basa en los archivos WAD, que contienen objetos específicos, desde la munición hasta las fuentes de agua. Eso sí, será necesario controlar el número de enemigos en cada escena, porque más de 10 criaturas moviéndose al mismo tiempo puede ralentizar la acción.

circunstancia parece responder a la absurda idea de que acentuar sus bien puestas curvas harían que se pareciera al circuito de Mónaco. En fin, la verdad es que no podemos quejarnos del aspecto actual de Lara, y encima podremos admirarla con nuevos y estupendos trajes (entre ellos uno al estilo Carrie Ann Moss en Matrix) que tienen el inconveniente de ocultar su espléndida piel hasta el cuello por aquello del camuflaje. Al menos podréis disfrutar de una Lara Croft adolescente en los niveles que transcurren en Irlanda, pues en esta parte de la aventura sólo tiene dieciséis años.

El olfato comercial de Eidos y Core no deja de sorprendernos, porque parece que los más de 100 secretos ya típicos en la serie darán acceso al trailer de la película, información sobre el reparto y demás merchandising cinematográfico habitual en las grandes superproducciones comerciales. La recopilación de este avance especial apunta hacia un nuevo capítulo más, sin apenas variaciones técnicas pero con la satisfacción y jugabilidad aseguradas si sois seguidores de Lara Croft.

Por lo menos, Core ha asegurado que «Tomb Raider Chronicles» agota definitivamente la tecnología usada en el original y que ya están manos a la obra con la nueva aventura de nuestra heroína, cuyo título provisional es «Tomb Raider: Next Generation», que supondrá por fin la esperada remodelación a fondo que tanto necesita una serie que por el momento deberá mantenerse a flote por la fama y por, sin lugar a dudas, la excelente forma física de su protagonista.

A.T.I.



NO DOMES A NUESTRAS CRIATURAS... ¡SUÉLTALAS!

Acepta el reto del primer juego de cartas intercambiables del mundo. En el juego Magic: El Encuentro, nuestras criaturas están listas para la lucha al salir de la caja. Escoge entre miles de criaturas, las que imagines, a cada cual más mortífera. Azúzalas contra tus amigos. Pero, ten cuidado, se necesita ser rápido de reflejos y echar mano de enrevesados trucos para sobrevivir. Así que debes estar por el juego. La mejor manera de aprender es con un juego de nivel principiantes. Contiene todo lo necesario para que un amigo y tú empecéis a jugar.

PRINCIPIANTES

¡CONSIGUE EL ORIGINAL EN CUALQUIER TIENDA DONDE SE VENDAN JUEGOS GENIALES!

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Incluye

Puedes permtir que el Rhox haga
daño de combate al

5/5



Compañía: **PÉNDULO STUDIOS/DINAMIC** · En preparación: **PC** · Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Runaway
A ROAD ADVENTURE

Tras más de un año de retraso, con respecto a la fecha inicial de lanzamiento, Péndulo Studios tiene casi a punto su aventura gráfica más esperada. Y lejos de pasar desapercibido, «Runaway» está dispuesto a defender a capa y espada la perspectiva en 2D y el uso del ratón, como seña de identidad del género. Eso sí, que nadie cometa el atrevimiento de tachar de "anticuado" un título que aúna el gusto por el detalle de los gráficos en dos dimensiones, con las más vanguardistas técnicas de animación en 3D, empleadas en las últimas películas de Disney. El resultado es, sin duda, esperanzador.

La aventura más purista

Inmersos en la paranoia de los cambios vertiginosos, los programadores de aventuras gráficas se debaten entre mantener la clásica perspectiva 2D de los títulos más clásicos, que tan buen resultado ha dado durante más de una década, o sucumbir a la tentación de las tarjetas aceleradoras 3D. En realidad, se trata de una batalla muy desequilibrada, pues las grandes compañías del género, como LucasArts, Sierra, Cyan o Headfirst, ya se han subido al carro de la tercera dimensión, y han demostrado, para alivio de los aficionados, que es posible realizar grandiosas aventuras gráficas en 3D, como así lo atestiguan títulos de la calidad de «La Fuga de Monkey Island», «Gabriel Knight III», «RealMyst» o «Simon the Sorcerer 3D».

Pero ser mayoría no es lo mismo que alcanzar la unanimidad: todavía existen compañías, como Péndulo Studios, que mantienen que el paso de las 2D a las 3D ha sido demasiado precipitado, y aún es posible explotar las posibilidades intermedias, sin perder el interés de los aficionados. En cierto modo, títulos como «Diablo II», «Baldur's Gate II» o «Command & Conquer: Red Alert II» les dan la razón, al tratarse de juegos en 2D que copan los primeros puestos de las listas de ventas. «Runaway» ha querido ir mucho más allá, al implementar una novedosa técnica 3D aplicada a los movimientos planos de los personajes, para obtener las mejores animaciones 2D jamás vistas. Así de contundente. Pero, será mejor que comencemos desde el principio...

UN AMPLIO PEDIGRÍ

Si hay algo de lo que no se puede tachar a Péndulo Studios es, precisamente, de novatos. Con dos aventuras a sus espaldas, «Igor Objetivo Uikokahonia» y «Hollywood Monsters», nadie puede poner en duda su experiencia, a la hora de planificar una buena aventura. Todo indica que «Runaway» será su propuesta más seria y adulta, pues presenta un argumento misterioso, complejo y, por encima de todo, muy emocionante.

Todo comienza de la forma más inocente posible: Brian, un joven e inexperto estudiante universitario, conduce tranquilamente por las calles de Nueva York, cuando se da cuenta de que está siendo perseguido por la mafia. La desesperada carrera termina con el atropello de Gina, una atractiva bailarina que pronto demostrará que sabe más de lo que cuenta. Mientras la joven se recupera en el hospital, Brian deberá descubrir la razón por la que es perseguido por los mafiosos, al mismo tiempo que protege su vida y la de su nueva amiga de los constantes intentos de asesinato a los que se ven sometidos. La huida les llevará a recorrer media Norteamérica, mientras siguen la pista de un misterioso crucifijo, que parece ser la clave de todo el lío en cuestión.

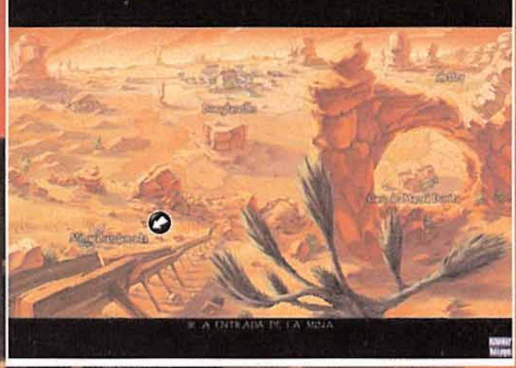
El argumento, sin duda, es atractivo, y los engaños y los continuos cambios de personalidad de los distintos personajes que pueblan el juego, aseguran el suspense de la historia hasta el final.

REVOLUCIÓN TÉCNICA

Tal como puede observarse en las pantallas adjuntas, «Runaway» presentará un aspecto estético similar a las más clásicas aventuras de LucasArts, cuyo origen se remonta a principios de los noventa. Las imágenes no deben llevar a engaño, pues la apuesta técnica de Péndulo está en lo que no se ve, es decir, la elevada resolución y las animaciones de los personajes. Para empezar, «Runaway» dispondrá de una resolución de 1024x768 y color de 16 bits, algo nunca visto en un juego de este tipo. Los escenarios serán mucho más espaciosos, y no se pixelan en monitores grandes, como ocurre en algunos juegos 2D.



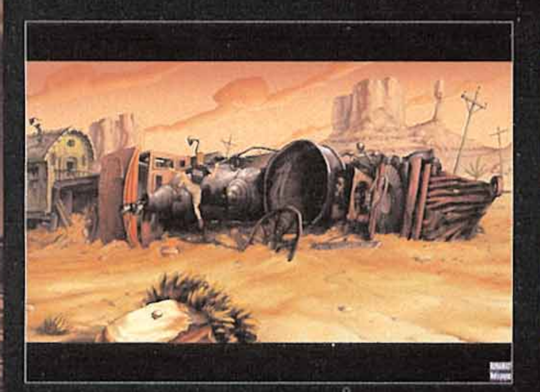
Existen más de 50 personajes con los que interactuar, pero no todos ellos tienen buenas intenciones...

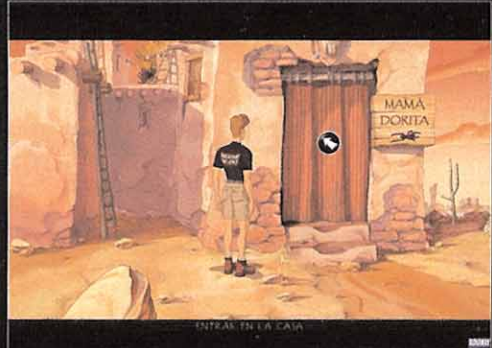

Para desplazarse por cada una de las zonas, se muestra un mapa aéreo que permite llegar a cualquier lugar con un simple "clic" del ratón.


La moto puede servir para poner en marcha alguna maquinaria. ¿Tendrá gasolina suficiente?

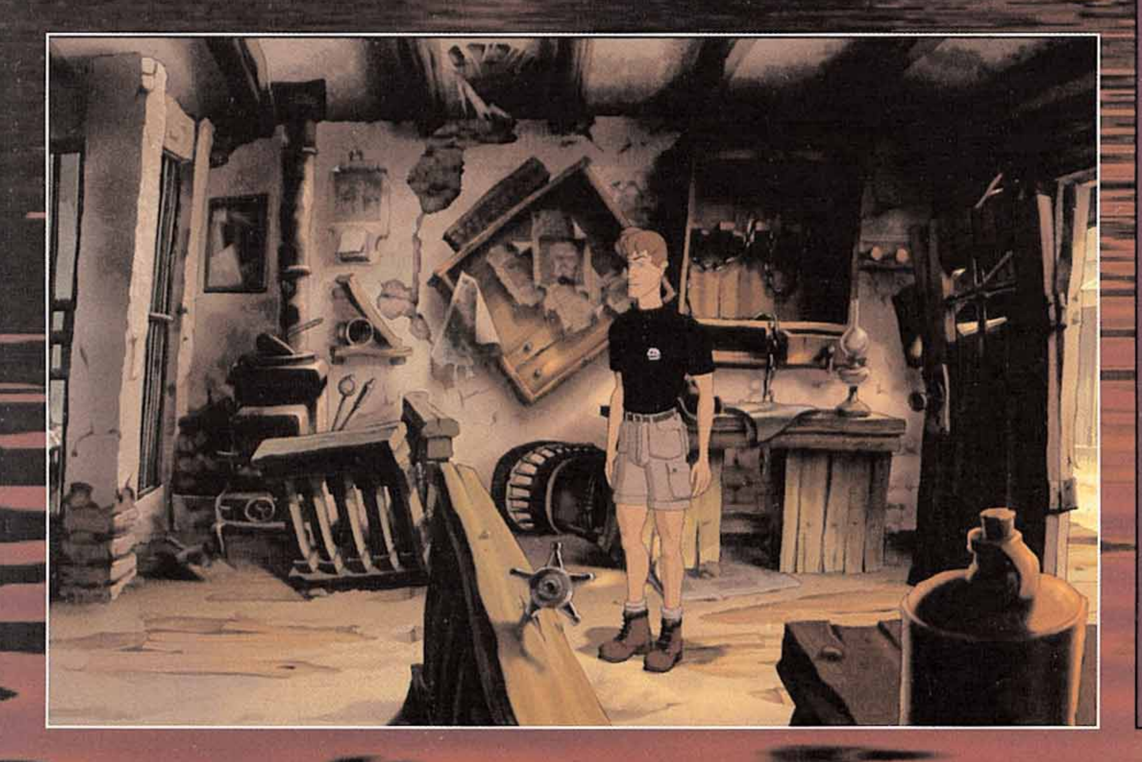
LA ATENCIÓN POR EL DETALLE

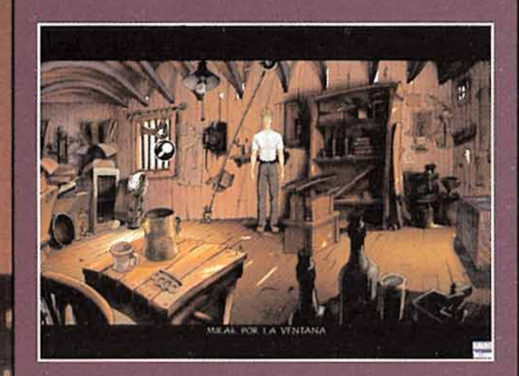
Para dar vida a los más de 100 escenarios que los protagonistas, Brian y Gina, tendrán que recorrer, los artistas de Péndulo Studios se han dejado la piel en la recreación de los paisajes y los decorados, cargados de detalles. La tarea es doblemente complicada, si se tiene en cuenta que «Runaway» dispondrá de una resolución de 1024x768, la mayor vista en un juego en 2D, y color de 16 bits. Esta monumental cantidad de píxeles se traduce en un área de juego mucho mayor, que exige dibujar pantallas a mano mucho más grandes lo habitual, con un nivel de detalle inusitado, para que la elevada resolución no muestre ni atisbo de los temidos "dientes de sierra". El resultado, sin duda, ha merecido la pena, tal como puede observarse en las pantallas adjuntas.





Todavía existen compañías, como Péndulo Studios, que mantienen que el paso de las 2D a las 3D ha sido precipitado, y aún es posible explotar posibilidades intermedias





¿TECLADO? ¿QUÉ ES ESO?

La mayor ventaja de utilizar una perspectiva en 2D, radica en la posibilidad de controlar todo el juego, cómoda e intuitivamente, con ayuda del ratón. Por supuesto, las aventuras en 3D también pueden ser manejadas con este periférico, tal como demuestran «Gabriel Knight III» o «The Longest Journey», pero es en este tipo de juegos donde mejor se exprime el uso de una interfaz basada en iconos.

«Runaway» utiliza los clásicos punteros seleccionables por el jugador: al pinchar con el botón izquierdo, Brian se desplaza al lugar señalado, mientras que el botón derecho se emplea para cambiar los distintos iconos aplicables al objeto o el personaje descubierto. Aquí tampoco hay sorpresas, pues existe una lupa para mirar, una mano para coger o usar, la típica boca para hablar, y la correspondiente flecha de toda la vida que muestra las salidas.

El inventario se abre al llevar el cursor a la parte superior de la pantalla. Se trata de una ventana independiente donde se ubican todos los objetos. En determinados momentos del juego, pueden ser más de una veintena. A modo de curiosidad, también aparece el rostro de Brian, que realiza comentarios cuando se examinan o se mezclan objetos.

Fiel a su estilo, Péndulo Studios sigue respetando los cánones más clásicos del género, algo que agradecerá la legión de aficionados a esta filosofía de juego.





La aventura comienza en el hospital. Gina está herida, y Brian se siente responsable dce la situación. El que la chica sea una belleza de esas que se dice despampanante, no tiene nada que ver...

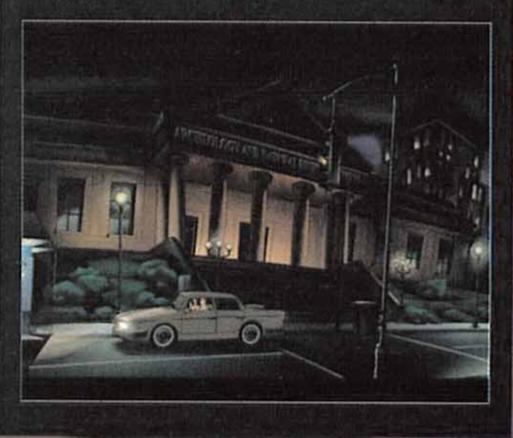


AL MÁS PURO ESTILO AMERICANO

Frente al aburrido desarrollo de «Igor: Objetivo Uikokahonia» y el despliegue cómico de «Hollywood Monsters», «Runaway» está dispuesta a romper con todo, al presentar un vertiginoso argumento donde el misterio y el peligro acechan en cada momento a los dos protagonistas.

La variedad y calidad de los escenarios parece ser que estará a la altura de lo esperado, pues las sorpresas se suceden en cada uno de los actos que componen el juego. Así, tan pronto estaremos huyendo de la mafia por las calles de Nueva York, como tendremos que escapar de un hospital, desvelar los misterios de un museo y un extraño crucifijo, investigar las entrañas de un misterioso pozo, o codearnos con un grupo de "drag-queens" que nos ayudarán a desvelar algunas de las claves del argumento.

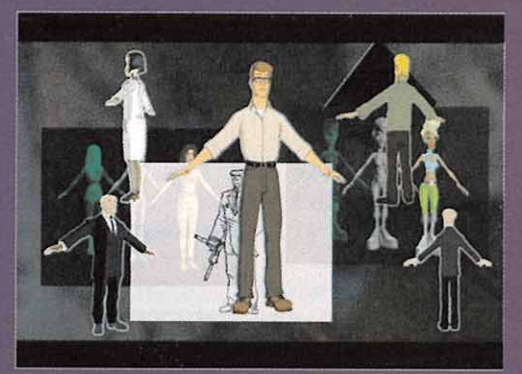
En todo momento, la belleza de los fondos y su atractivo visual invitan a sumergirse de lleno los secretos que esconde este prometedor «Runaway». Si todo sigue así, los aficionados al género estaremos de enhorabuena, pero ¿tendremos la paciencia suficiente para esperar hasta Navidad?



EN VANGUARDIA DE LA ANIMACIÓN

Decididos a alcanzar la máxima espectacularidad gráfica, los programadores de «Runaway» están utilizando una novedosa técnica 3D, aplicada a siluetas en 2D. Básicamente, el procedimiento consiste en diseñar todos los protagonistas mediante polígonos tridimensionales, como en cualquier arcade 3D que se precie. No obstante, puesto que esos personajes se van a mover en un entorno bidimensional, sólo se requieren las transformaciones matemáticas relacionadas con cada perspectiva 2D utilizada. Se pueden dedicar todas las energías a retocar a mano, una a una, todas las celdas de animación provenientes del entorno 3D. El resultado de este complejo –y lento– proceso, es que los personajes siguen siendo objetos bidimensionales, como en cualquier película de animación, pero están dotados de una suavidad asombrosa, que se pone de manifiesto cuando giran sobre sí mismos, o realizan movimientos complejos. Lamentablemente, este efecto no puede verse en las fotografías pero, en vivo y en directo, dota al juego de una espectacularidad y realismo nunca visto en un título en 2D.





Las imágenes no deben llevar a engaño, pues la apuesta técnica de Péndulo está en lo que no se ve, es decir, la elevada resolución y las animaciones de los personajes





Pero el toque de genialidad más destacado en el empleo de una espectacular técnica aplicada a los más de 50 personajes que aparecen en el juego, y que ha motivado el retraso de casi un año en su publicación. Péndulo ha utilizado el mismo procedimiento usado en las películas de animación más vanguardistas, que consiste en diseñar los personajes en 3D, y aplicarles una serie de retoques manuales para adaptarlos a los fondos en 2D. De esta manera se consigue mantener la perspectiva clásica, pero las animaciones gozan de una suavidad y volumen muy realista. Esta técnica puede apreciarse en múltiples planos de la película "Titán A.E", en el robot de "El Gigante de Hierro", o en la nave espacial de la serie "Futurama".

Para terminar de redondear el conjunto, también se ha añadido un antialiasing a todo el escenario, que suaviza los dientes de sierra, así como diversas técnicas de sombreado en tiempo real, que dotan al juego de un aspecto gráfico inmejorable.

Existen más de 100 escenarios diferentes, 30 minutos de escenas intermedias, y continuos giros de cámaras, "zooms", y otros trucos cinematográficos pensados para ensalzar los momentos de más tensión en el desarrollo del argumento de la aventura.

UN FUTURO PROMETEDOR

Por lo demás, todo indica que «Runaway» va por el buen camino. El desarrollo será el típico en esta clase de juegos, gracias a la interfaz basada en iconos, accesibles al pulsar el botón derecho del ratón.

Aunque la beta suministrada por los programadores presenta algunas escenas que aún no están incluidas, hemos podido completar algunos puzzles. Casi todos ellos exigen la mezcla y utilización de varios objetos, y están perfectamente enlazados con el argumento. Se deja notar el especial cuidado puesto en los acertijos, mucho más lógicos que en «Hollywood Monsters», aunque esto no quita para que tengamos que sudar la gota gorda en determinados momentos, pues los objetos son muy numerosos, lo que evita el uso del típico truco de probar todo con todo, para encontrar la solución.

A falta de comprobar la profundidad del argumento, la calidad de las voces, y otros aspectos relacionados con su desarrollo, todo apunta a que "Runaway" puede convertirse en uno de los referentes del género en nuestro país. En el mes de diciembre, podremos comprobar si estas promesas se han convertido en realidad.

J.A.P

En la era de la tecnología punta, de internet. • En la era de las comunicaciones de última generación. • En la era donde la telefonía móvil es capaz de poner el mundo en tus manos, sólo con innovación, diseño y tecnología, se logra un entorno lleno de posibilidades que te hace la vida más atractiva y fácil. • Ericsson es telefonía móvil para una generación que lo quiere todo, que hace realidad sus sueños. • La generación wap. ¿Te vienes?



nuevo
Ericsson T20s
y MP3*



tu ers gnracion wap



nombre: pitu
ocupación: mis plos
años: 17
teléfono: ericsson T20s
deseo: ser famosa





Ericsson T20s
y radio FM*

y chatboard*

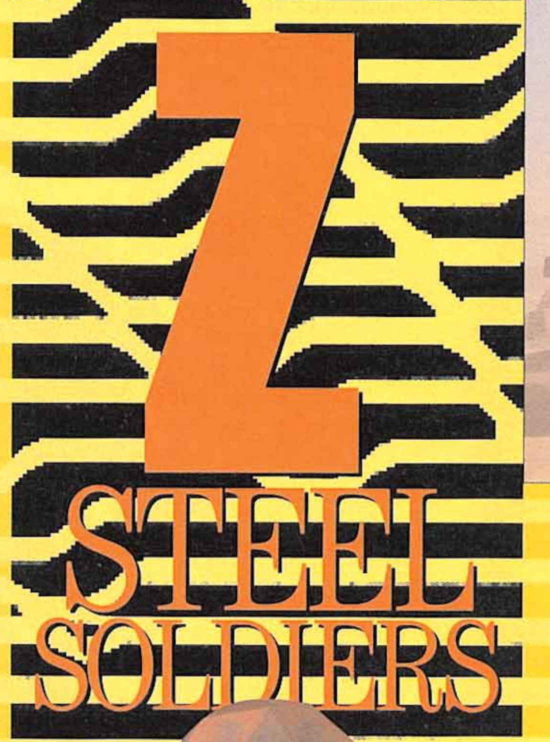
*accesorio opcional.

www.ericsson.es/gnracionwap

ERICSSON

902 180 576

Vuelve el robot



- Compañía: **THE BITMAP BROTHERS/EON DIGITAL**
- En preparación: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**

Echando la vista atrás, se puede ver a The Bitmap Brothers como uno de los escasos grupos de desarrollo todavía capaces de crear una cierta expectación a su alrededor. Que este hecho se deba a un asunto de pura suerte o a una estrategia de marketing muy bien llevada (probablemente lo último), no impide que su nombre signifique todo un referente tanto fuera como dentro de la industria del videojuego. La realidad es que The Bitmap Brothers siempre ha ido un paso por delante de los demás, en lo que se refiere a afrontar los proyectos que más les han gustado, sin fijarse en modas ni convencionalismos. Micromanía ha estado charlando con Mike Montgomery, uno de los "bitmap" más representativos del equipo, acerca de este nuevo proyecto, «Z: Steel Soldiers».

En el cuartel general de The Bitmap Brothers ha reinado la calma durante los últimos años. El único movimiento que ha roto la aparente tranquilidad ha sido el lanzamiento de «Speedball 2100», revisión del clásico que el grupo desarrolló para plataformas como Amiga, hace ya bastante años. Durante todo este tiempo, el equipo ha estado inmerso en la creación de «Z: Steel Soldiers», que ha llevado casi cuatro años en su realización, durante los cuales han procurado alejarse de cualquier contacto con la prensa.

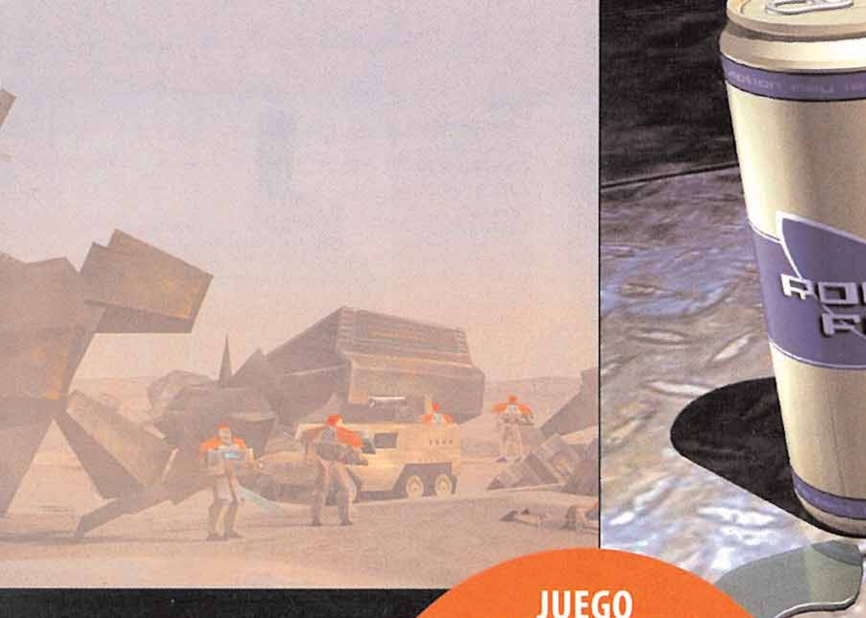
Uno de los aspectos más llamativos de su nuevo proyecto, y que reclama inmediatamente la atención, es el concepto de «Z: Steel Soldiers» como un juego en 3D, que se presenta como un apartado fundamental en el mismo.

La meticulosidad siempre ha caracterizado a los Bitmap en todos sus juegos, y eso es algo que permanece en este proyecto, procurando ofrecer un título sin puntos débiles. Algo de lo que no todos los equipos de desarrollo pueden presumir. La justificación de este punto en concreto llega por parte de Mike Montgomery. "El principal objetivo siempre fue trabajar sobre un entorno 3D, y puedo decir que en el caso de «Z. Steel Soldiers» nos sentimos especialmente orgullosos en este sentido. El juego traslada al usuario a un universo 3D compuesto por una serie de ambientes únicos y tremendamente realistas, en los que se ha intentado sacar el máximo partido al entorno, intentando hacerlo tan intuitivo y accesible como cualquier juego en dos dimensiones (...) En «Z: Steel Soldiers» se obliga al jugador a sacar el máximo rendimiento del entorno 3D, haciéndole escoger los territorios que debe conquistar y defender, y esto no se consigue siempre del mismo modo. Hay momentos en que será más beneficioso elegir una evolución en el aspecto económico y otras en el estratégico militar. Y las tácticas que hay seguir para llevar a cabo sus objetivos, así como las unidades que deben utilizar no siempre serán las mismas, ni tan evidentes como se pueda pensar."

UN NUEVO COMIENZO

The Bitmap Brothers siempre se ha caracterizado por su independencia. Y es, cuando menos interesante, conocer sus opiniones

The BITMAP BROTHERS



La historia de «Z: Steel Soldier» comienza justo donde acaba la del anterior título: **con la firma de un acuerdo de paz entre las Industrias TransGlobal y** la Corporación Megacom

respecto a la situación actual de la industria. El equipo siempre ha tenido un halo de auténticos jugadores, que no se han dejado influenciar por las modas ni las metas comerciales en perjuicio de los usuarios. Pero, ¿esto es así o se trata tan sólo de una impresión errónea? "Bueno, sería muy fácil acusar a los distribuidores de juegos de obsesionarse con la producción de continuaciones y marcas conocidas y populares, pero nuestro nuevo juego no deja de ser una continuación, así que decir algo así sería, como poco, bastante hipócrita", comenta Montgomery. "Sin embargo, no es menos justo decir que la mayoría de distribuidores y editores de juegos obligan a los equipos de desarrollo a cernirse a determinados géneros y estilos, y no les gusta arriesgarse con la producción de ideas nuevas y títulos que ofrezcan un estilo y originalidad radicales. Por otro lado, entendemos que la situación actual del mercado tiene poco que ver con el momento en que The Bitmap Brothers vivió su época dorada, y las producciones actuales exigen una inversión muy elevada. Aunque el problema real se deriva del hecho de que la mayoría de distribuidores quieren que los juegos se centren en temáticas populares y de asegurado éxito, aunque no se trate de proyectos que se distingan por su calidad."

En este sentido, resulta curioso comprobar como The Bitmap Brothers se ha decidido por llevar la distribución de su proyecto con EON Digital, una compañía de poca experiencia y muy nueva en el mercado, después de haber estado en tratos con un gigante como GT/Infogrames (la compañía que, inicialmente, se iba a hacer cargo de todo lo relacionado con la distribución a nivel internacional de «Z: Steel Soldiers») "Infogrames no acababa de ver «Z: Steel Soldiers» como uno de los títulos que tuvieran más importancia en su catálogo, un inmenso escaparate de juegos, así que nos dieron la posibilidad de recuperar los derechos sobre la publicación del mismo. Escogimos a EON porque son nuevos, y no tienen ese espíritu corporativo de un gigante como Infogrames, con lo que nos aseguramos que «Z: Steel Soldiers» iba a ser un producto por el que iban a mostrar una preocupación real, y de que su equipo de marketing y relaciones públicas se encargaría de que el juego se diera a conocer al público, del modo en que teníamos pensado."

JUEGO MULTIUSUARIO

Los niveles para varios jugadores cambian considerablemente de aquellos pensados como campaña para un único jugador. Todos los mapas multiusuario están diseñados como entornos independientes, mientras que los de un jugador forman parte de una historia y se relacionan unos con otros y existen opciones específicas que sólo se encuentran aquí. Las modalidades de juego existentes serán muy variadas y el soporte ofrecido llegará hasta un máximo de 8 usuarios simultáneos, a través de red local o por Internet.

Y EMPIEZA LA ACCIÓN...

La mayoría de títulos del mercado parecen utilizar un guión como una mera excusa para justificar la existencia de una serie de niveles que se ajusten a una estructura establecida, que intenta llamar la atención del usuario. Sin embargo, parece que no es ese el caso de «Z: Steel Soldiers».

El juego comienza cuando, tras los sucesos acaecidos en el título original, las Industrias TransGlobal y la Corporación MegaCom han llegado a un acuerdo para firmar la paz, poniendo fin al largo conflicto que venían manteniendo. Aquellos personajes que llegáramos a manejar en «Z» se encuentran, en estos momentos, disfrutando de unas merecidas vacaciones en un planeta paradisíaco, esperando un nuevo destino. Quizá como encargados de la seguridad de cualquier sistema planetario remoto... ¿Qué otra cosa podría esperar un robot de combate? Pero, entonces, ocurre algo realmente terrible.

«Z: Steel Soliders» está concebido como algo más que un puñado de misiones que el jugador debe cumplir para avanzar en el juego. Se trata de un argumento sobre cuya progresión y evolución no nos dio muchas pistas Montgomery, para no arrojar demasiada luz sobre los detalles que rodean al proyecto, y que desvelarían demasiadas sorpresas que los usuarios, a través de la acción y las secuencias cinemáticas del juego, acaban descubriendo, poco a poco. Una historia llena de intrigas, traiciones y conspiraciones, y que absorbe al usuario de una manera indescriptible.

DENTRO DEL JUEGO

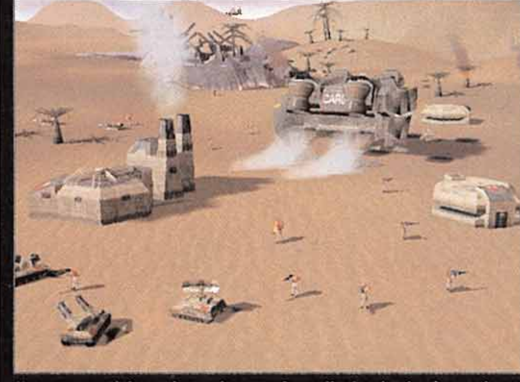
Dejando ese apartado de lado, Mike Montgomery no parece encontrar ningún problema en comentar con más detalle todo aquello relacionado con la jugabilidad y la acción, en sí. "A diferencia de «Z», comenta Montgomery, «Steel Soldiers» ofrece un argumento mucho más rico, invitando al jugador a adentrarse en una campaña que le llevará a través de treinta niveles de acción sin tregua. La estructura de cada una de las misiones tiene esto en cuenta, además, ofreciendo al jugador múltiples objetivos a cumplir en cada batalla contra el enemigo (...) La acción se desarrolla en seis mundos distintos, con unas características únicas y especiales. Desde áridos desiertos hasta grandes bosques, cada mundo intenta sumergir al jugador en un entorno único. Como aliciente, cada uno de estos mundos ofrece alternativas específicas de juego, no sólo en el entorno y su ecosistema, sino en la posibilidad de usar determinadas unidades que no encuentran sitio en otros niveles (...) Como en el juego original, la infantería de robots



Un combate entre unidades blindadas en medio de un desierto; al fondo se pueden ver algunas unidades de infantería pesada.



Un combate en un puente, que como pasa siempre con todos los puentes, se convierte inevitablemente en una ratonera.



Una muestra del mundo en el que se desarollará todo el universo de «Z: Steel Soldier», una secuela de un clásico.

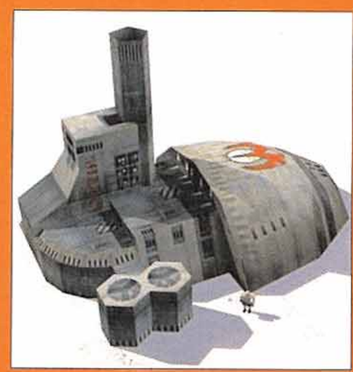






Algunos ejemplos del diseño de las estructuras del juego. Se puede apreciar el corte futurista, con ciertos toques urbanos (parecen grandes estructuras de cemento) de los edificios.

Mike Montgomery, uno de los fundadores de The Bitmap Brothers y responsable de las relaciones con la prensa de la compañía, nos explicó los detalles del nuevo programa en desarrollo, que visto lo visto promete.



En el guión existen una serie de personajes definidos como héroes que tiene un peso importante en el conjunto

posee una personalidad muy definida, según la que pueda actuar de un modo u otro. En el guión existen una serie de personajes definidos como "héroes" que tienen un peso específico muy importante en el conjunto, y que ayudarán o perjudicarán al jugador, dependiendo del bando con el que participe. Todos estos personajes poseen, además, un aspecto físico característico e inconfundible, que va desde el espía ágil e intrépido, hasta el mastodóntico robot de combate que con ayuda de su armamento puede decidir cualquier batalla."
Montgomery se centra, en este momento, en lo que se puede considerar como el verdadero espíritu del juego: "Nos hemos preocupado de diseñar personajes redondos, con características bien definidas, y con un sentido del humor muy acusado. «Z: Steel Soldiers» incluye hasta treinta tipos de unidades distintas y veinte construcciones diferentes con los que el usuario puede jugar. Y, por supuesto, la potencia de ambas aumenta a medida que el usuario avanza en el juego. Existen varios nuevos grupos de infantería de elite; los técnicos, los expertos en explosivos y los espías. Y también es posible robar al enemigo determinados vehículos, incluso aeronaves, cuando se encuentren desprotegidos y usarlos en tu provecho. Se puede infectar a los ordenadores del enemigo con virus y hacer que sus sistemas salten por los aires... multitud de acciones, en definitiva."

CON DETALLE

«Z: Steel Soldiers» está concebido como un título capaz de sumergir al jugador en un universo único y posee detalles, en mayor cantidad, y mejores, que el título original, sobre todo en aquello relacionado con el guión. Básicamente, «Z» ofrecía un entorno en el que se desarrollaba la acción, mientas que en «Steel Soldiers» es la acción la que construye el entorno de juego. El comentario más insistente de The Bitmap Bros. sobre el juego es "que el combate resultará uno de los aspectos más importantes del juego. Aunque la idea inicial que se pueda tener sobre «Z: Steel Soldiers» es que se trata de otro título de estrategia en tiempo real, se debe considerar más bien como un arcade estratégico, en el que la acción se impone sobre cualquier otra consideración, y las acciones del jugador derivan en unas consecuencias importantes." Cada sector del mapa de juego, en los distintos niveles, viene identificado por unas banderas en las que un número, del uno al cinco, indica la riqueza en el mineral que sostiene los recursos a explotar, la Xenonita (¿alguien recuerda un título llamado «Xenon», de los Bitmap?). Lo más fácil es que el jugador caiga en la tentación de lanzarse hacia estos terrenos como el objetivo principal a conquistar y defender, pero la estructura y el diseño de los distintos niveles pronto le hará ver que es posible que una estrategia más a largo plazo, conquistando territorios aparentemente menos importantes, le permita establecer una cadena más sólida que ocupando sólo los terrenos más ricos.
Tomar control de terrenos elevados, aunque pobres en recursos, permite asegurar más fácilmente posiciones y eliminar a los rivales con mayor sencillez que estableciendo fortalezas que, poco a poco, se muestran vulnerables contra el enemigo por muy distintos ángulos.
La experiencia acumulada de un nivel a otro no se muestra de un modo directo (mejora de las unidades tras el combate), sino que encuentra su respuesta en la presencia de ciertos personajes (los "héroes" antes mencionados) que se mantienen en cada bando durante todo el juego, así como otros que van apareciendo a medida que se avanza.

ASPECTO Y CONTROL

Sobre el sistema de control y gestión de las unidades, Montgomery explica que "es algo más complejo y sofisticado que en el original, pero nos hemos preocupado de que sea lo bastante intuitivo y, en cierto modo, familiar, para los usuarios, de modo que en cierto momento, lo que preocupe al jugador sea descubrir las posibilidades del juego, y no las del interfaz".

Actualmente, todo el mundo demanda gran calidad gráfica en los juegos. En cualquier juego. Y «Z: Steel Soldiers» no es una excepción, y los Bitmap se han tomado muchas molestias en este sentido. El engine 3D utiliza 16 y 32 bit de color, en las máximas resoluciones que cada tarjeta gráfica sea capaz de soportar, a través de Direct3D. El equipo ha diseñado, además, un sistema de nivel de detalle del entorno, combinado con sombras en tiempo real, efectos de reflexión de luz y deformación de mallas. Sistemas avanzados de partículas, así como efectos visuales: humo, polvo, niebla... se suman a la simulación física que afecta a unidades, edificios, entorno... Como colofón, los diseños de condiciones climáticas ofrecen ambientes sumamente reales, en los que nieve, lluvia, día y noche hacen su aparición en el juego.
Otro aspecto fundamental en «Z: Steel Soldiers» es la Inteligencia Artificial. Según Montgomery "este apartado se ha mejorado enormemente respecto al título original, para que sea capaz de adaptarse y reaccionar a las acciones del jugador y se ajuste a las nuevas posibilidades del juego. De nuevo, es un aspecto que nos ha llevado mucho tiempo en su desarrollo, para diseñar un sistema lo bastante potente y flexible."

CONCLUSIÓN

Los toques que los Bitmap están procurando dar al producto final, como siempre, afectan todos los apartados del conjunto. La música, por ejemplo, es algo en lo que siempre han hecho especial hincapié. Montgomery no quiso desvelar todos los detalles al respecto, pero sus comentarios son relevantes. "Como es habitual, los usuarios puede esperar una banda sonora acorde al estilo The Bitmap Brothers". Además, claro, los diferentes efectos de sonido han sido creados para orquestar una atmósfera adecuada a lo que el juego quiere ofrecer.
Contemplar las pantallas de «Z: Steel Soldiers» puede servir para ilustrar todos los comentarios de los Bitmap, sobre lo que este juego nos depara. Un título plagado de detalles de calidad, humor (algo negro) y diversión a raudales.

D.D.F.





Entra en el futuro



Elsa Gladiac GeForce 2GTS

PODER PARA SU PC
NVIDIA GeFORCE 2 GTS, RAMDAC a 350 Mhz, 30 millones de polígonos por segundo, 32MB o 64 MB DDR, resoluciones de hasta 2048x1536, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, módulo adicional de entrada y salida de video, motor Transform&Lighting de 2º generación. Garantía 6 años. Incluye: Demos 3D, Elsa Movie (software descompresión DVD), Drivers y utilidades.



Módem Microlink 56k Internet

Altas prestaciones en un producto de innovador diseño. Velocidad 56 Kbps, V.90, funciones de fax y contestador automático, actualizable a través de la flash memory, Plug&Play. Garantía 6 años.



Módem Microlink 56k Fun

Compacto y divertido a un precio excepcional. Navegue a través de la red y añada un toque de color a su PC. Con el nuevo ML 56K FUN, podrá disfrutar de audio y video de alta calidad, descargar software, enviar o recibir faxes y correo electrónico a una velocidad de 56bps. Compatible con Windows 98, 95, 2000 y NT 4.0. Garantía 2 años.



ML IDSN 4U

Solución de redes Plug&play ideal para hasta 4 ordenadores. Internet gateway con hub de 4 puertos, 2 Tarjetas PCI Ethernet y 2 cables de red de 5m. Acceso simultáneo a Internet de hasta 4 ordenadores a través de una sola línea de teléfono RDSI. Acceso a los recursos de red más comunes como espacio de disco duro, impresoras, scanners, CD Rom, etc. Totalmente preparado para disfrutar de juegos multijugador. Soporta los standards RDSI de comunicación (fax, contestador automático, EuroFileTransfer, home banking) para todos los ordenadores integrados en la red (ELSA LANCAPI). Compatible con todos los sistemas operativos bajo el protocolo TCP/IP (Windows 95, Windows 98, Windows NT, Linux, MacOS, BeOS; incluso con diferentes sistemas operativos en una sola red). El firewall integrado protege a sus PCs de cualquier intruso no deseado.



Gafas 3D Revelator

Disfrute de la tercera dimensión. Las gafas ELSA 3D REVELATOR proporcionan una tercera dimensión real a todos sus juegos y aplicaciones 3D con una calidad excepcional. Compatibles con toda la gama de VGAs de ELSA y demás fabricantes que incluyan un procesador de Nvidia: TNT, TNT2, TNT2 M-64, TNT2 Ultra, TNT2 Pro, GEFORCE 256 o GEFORCE 2 GTS.Garantía 1 año.



GLADIAC GeFORCE 2 MX

Procesador NVIDIA GeForce2 MX a 256bit con 32 MB de memoria SDRAM RAMDAC a 350 Mhz. Más de 1,5 veces superior en rendimiento respecto a la primera generación de tarjetas gráficas basadas en el chip GeForce. Motor Transform&Lighting de 2º generación, 2 NSR pipelines y per-pixel shading para lograr imágenes más realistas. Incluye el exclusivo software ELSAmovie para descompresión de DVD. Soporta las gafas ELSA 3D REVELATOR.



www.elsa.com

Tlf.: 91 758 96 17 / Fax: 91 758 96 18
Soporte técnico: 91 375 30 22

Adiós a los cables

Después del SIMO y de las noticias que nos llegan de otras ferias, una vez más por estas fechas, los fabricantes y distribuidores de hardware esperan obtener los frutos de sus inversiones confiando. La pugna por ofertar los productos más avanzados al precio más atrayente es ahora más feroz que nunca. Los usuarios podemos confiar en que la competencia se traduzca cada vez más en mejor tecnología a precios más asequibles, pero como siempre todas las apuestas que os presentamos han de ser miradas con lupa antes de pensar en su adquisición. Las innovaciones técnicas no siempre justifican la complejidad de uso de los productos ni sus precios. A veces es mejor dirigirse a opciones más sencillas, con tecnologías probadas de mayor utilidad práctica. Entre aquellas que empiezan a imponerse destacan los sistemas ópticos para "traducir" movimientos y las transmisiones por ondas de radio con receptores suficientemente blindados a las interferencias.

Sight Fighter Wireless

Fabricante: **TRUST**
Compatibilidad: **WINDOWS 98 / 2000 / MILLENIUM, DIRECTX, USB, PUERTO DE JUEGOS.**
Distribuidor: **TRUST (Grandes almacenes y tiendas especializadas).**
Precio: **6 500 ptas. / 39 euros (sin IVA)**
Más información: **www.trust.com**



Trust abarca la producción de un margen muy amplio de productos informáticos, pero viene demostrando que una de sus especialidades con más aceptación, es el desarrollo de periféricos destinados principalmente para el ocio. El Sight Fighter Wireless es un pad de corte clásico, a pesar de su tecnología de radiofrecuencia. Dispone de un buen acabado y aunque no aporta innovaciones de cara al juego permite una utilización muy cómoda y una respuesta fiable. La compañía ha logrado con este producto un buen balance entre la sencillez de su funcionamiento y la tecnología aplicándola de forma práctica.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

La característica más llamativa del Sight Fighter Wireless es, evidentemente, que prescinde de cable alguno para el pad, lo que hace posible la eliminación del incómodo cable que limita la libertad de movimiento. Para ello dispone de un receptor de RF que va conectado, bien al puerto de juegos o a un puerto USB. Pero, tiene también otras características interesantes. En el controlador podemos encontrar un d-pad de ocho posiciones para el control de vistas, movimiento u orientación en juegos y una rueda de aceleración. Posee doce botones de función programables, entre los que hemos de contar dos gatillos. La programación puede realizarse mediante el software que acompaña al programa, con el cual pueden designarse perfiles específicos para cada programa. Otra característica comprendida en el software es una función ajustable de calibración automática.

DISEÑO Y ERGONOMÍA

El gamepad digital de Trust posee un diseño ergonómico que resulta cómodo y muy ligero especialmente en el tacto de los botones de acción y gatillos. La pega en el diseño es que la situación de los botones puede no ser siempre la adecuada para todos los usuarios. El acelerador por ejemplo, se encuentra en el centro del pad lo que permite a diestros y zurdos emplearlo indiferentemente, pero quizá hubiese resultado más cómodo situarlo en uno de los extremos o dotarle de mayores dimensiones para que fuera más accesible. El d–pad está situado al alcance del pulgar izquierdo y dispone de ocho posiciones distintas. A veces puede llegar a ser difícil distinguir al tacto una posición de otra a causa de la mecánica del propio botón. Aún así la disposición de los botones no limita significativamente su uso.

FUNCIONAMIENTO

La recepción del sensor de RF opera a 433 MHz, en cualquier ángulo con un rango de alcance de 5 metros hasta el pad. Según hemos probado, los problemas que afectaban tradicionalmente a los periféricos con tecnología de radiofrecuencia han sido bien resueltos en el Sight Fighter Pad. El controlador responde bien a la manipulación del pad sin que las interferencias o las pérdidas de señal afecten a su funcionamiento. Incluso interponiendo obstáculos y varios "ruidosos" teléfonos móviles cerca del módulo, es notable que la recepción de ondas de radio está bien protegida. En cualquier caso el receptor incorpora un indicador LED que indica el estado operacional del periférico. Para la alimentación del emisor de radio situado en el mando, éste necesita 3 baterías corrientes de tipo AAA (que por cierto son incluidas con el producto). Su duración en sesiones de utilización prolongadas puede sugerir un recambio periódico. El Sight Fighter Pad es un controlador muy recomendable por la solidez de su tecnología y porque a pesar de todo es un producto sencillo, fácil de usar por cualquier usuario. Tiene también un precio bastante ajustado en comparación con otros productos del mismo tipo.

Hercules aborda el sector audio

Hercules ha entrado fuerte en el sector del hardware de sonido para PC desarrollando una nueva solución de audio enfocada hacia los aficionados de juegos, el Game Theater XP. Fue presentado en exclusiva en la pasada edición de SIMO TCI y está compuesto por una tarjeta de sonido PCI y un rack externo. El sistema se puede definir como una estación de sonido que dispondrá de un potente procesador de audio digital y amplísimas posibilidades en la generación de sonido 3D ya sea para auriculares, conjuntos de dos, cuatro o seis altavoces. Liberando de esfuerzo de proceso a la CPU, el rack contendrá numerosos conectores: Para DVD con decodificación Dolby Digital, ópticos para formatos DAT o MiniDisc e interfaces de salida y entrada para MIDI. Destacan los cuatro puertos USB y un accesible puerto de juegos para varios controladores simultáneamente. En el Game Theater XP también se incluirá un extenso paquete de software destacando del Sensaura Virtual Ear especialmente indicado para su utilización con juegos.

Compatible: **Windows 95/98/00/Millenium, PCI.**
Mas información: **http://europe.hercules.com/products/gt_xp/features_gt_xp.html**

Pantalla de ensueño



Wacom ha desarrollado el PL-500 Interactive Pen Display, un innovador monitor LCD con tableta gráfica integrada y lápiz que funciona directamente sobre la pantalla. La pantalla LCD dispone del estándar XGA (por ejemplo 1024x768 pixels con una profundidad de color de 24 bit). Con la PL-500 no es necesario el uso del ratón, para hacer clic o navegar en aplicaciones. Todas las funciones del ratón se pueden llevar a cabo rápida y fácilmente utilizando el lápiz directamente sobre la pantalla. Además se incorpora un extenso paquete de software dedicado a sacar el máximo partido a las características del PL-500.

Compatible: PC Windows 98/00 y Mac OS 8.51, USB, DVI.

Más información: www.wacom.com

Intel libera los periféricos



Intel ha desarrollado una nueva serie de controladores sin cable que estarán basados en un componente del sistema denominado Wireless Series Base Station, el corazón al que podrán conectarse todos los demás periféricos sin cable. El Base Station dispondrá de un conector USB que se situará en el escritorio haciendo posible el funcionamiento de hasta ocho periféricos inalámbricos en el equipo por medio de una señal de radio con un margen de frecuencias de 900 MHz. Utilizará un sistema de filtrado en ocho canales separados (uno para cada periférico), con el que se evitarán problemas de interferencia con otros dispositivos. El Base Station también contempla la utilización de varios dispositivos simultáneamente por ejemplo, para el juego multiusuario soportando hasta un total de cuatro gamepads. El Wireless Series Gamepad es único en su clase, ya que dispondrá de una pequeña pantalla LCD que indicará al jugador el número correspondiente de su controlador. Hasta la comercialización en nuestro país puede adquirirse a través de la página web de Intel.

Compatible: PC Windows 98/00/Millenium, USB.

Más información: www.intel.com/wireless_series/

Al volante de un McLaren

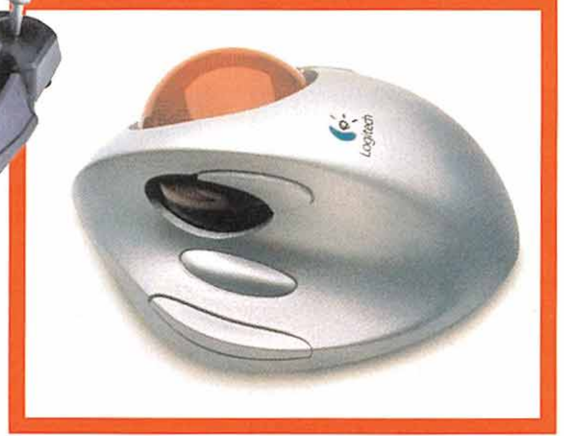
Acclaim comercializa un periférico para títulos de conducción sucesor del también exitoso volante licenciado por McLaren para Playstation. Esta nueva versión de MacLaren Steering Wheel, perteneciente a la línea de productos Skream, es compatible con la recién estrenada Playstation 2 a la vez que con Dreamcast. Posee un diseño muy cuidado que integra un módulo independiente con palanca de cambios de cuatro posiciones (marchas) y freno de mano, además del propio volante y los pedales analógicos. En funcionamiento también cuenta con un sistema de vibración interactiva Vibration Double Tremor. El usuario puede ajustar, en la base, la altura e inclinación del volante y configurar como desee las funciones de cada botón.

Compatible: Playstation 2 y Playstation, Dreamcast

Precio: 11 990 ptas. 72 euros (ambas versiones).

Más información: 91 799 9100

Trackballs inalámbricos



Logitech ha lanzado el primer trackball óptico e inalámbrico del mercado, el Cordless TrackMan Fx. El dispositivo es básicamente un ratón estacionario diseñado para combinar la precisión y fiabilidad de la tecnología óptica Marble Sensing de Logitech a la vez que se elimina el, a veces tan molesto, cable que une al dispositivo con la CPU. El Cordless TrackMan FX tiene un diseño innovador y atractivo en el que se ha procurado garantizar la máxima comodidad de uso prolongado, la bola se ha aumentado de tamaño con este propósito.

Compatible: PC Windows 95/98/00/Millenium, Mac. Puerto USB, PS2.

Precio: Recomendado de 14 390 ptas. 86.4 euros (IVA incluido).

Más información: Teléfono de atención 91 375 33 68
www.logitech.com

...o al volante de un Ferrari

Ferrari 360 Modena es el último periférico de conducción de Thrustmaster, réplica exacta del incorporado en el último coche de la casa Ferrari que da nombre al producto. El conjunto está equipado con pedales progresivos, las palancas de cambio estilo F1, los botones programables y un acabado en suaves gomas indicadas para un mejor tacto. Cuenta con un botón POV de tipo d-pad de ocho direcciones para el control de vistas en el cuerpo del volante, además de los clásicos botones de función de PlayStation. En el cuello del volante, con el mismo sistema que poseen los automóviles de Formula 1, se pueden encontrar cuatro palancas. Dos de ellas –digitales– pueden ser utilizadas para el cambio de marchas; las otras dos –de actuación progresiva– pueden sustituir a los pedales en caso de que el usuario así lo requiera.

Compatible: Playstation 2 y Playstation.

Precio: 10 990 ptas. 66 euros (IVA incluido)

Más información: es.guillemot.com


UNA COLECCIÓN DE ÉXITOS
BEST OF INFOGRAMES adventure
OUTCAST
Complete version
BEST OF INFOGRAMES sport
SUPREME SNOWBOARDING
Freeride
Style
720°
Air
Complete version
BEST OF INFOGRAMES action
UNREAL TOURNAMENT
Complete version
BEST OF complete version
HEART OF DARKNESS
adventure
BEST OF complete version
V-RALLY
sport
BEST OF complete version
SILVER
adventure
BEST OF INFOGRAMES sport
LE MANS 24 HOURS
Complete version
BEST OF INFOGRAMES action
DRIVER
Complete version
PC CD ROM
Distribuido por:
INFOGRAMES España
¡INDISPENSABLES!

Flash

Microsoft ya dispone de una versión beta de Explorer 6.0 que se encuentra en fase de testeo. Al parecer muchas de las funciones de MSN Explorer estarán contenidas en este Explorer 6.0. El nuevo navegador contará con barras de exploración adicionales e integrará, además, Windows Media Player.

Intel ha anunciado que el nuevo procesador Pentium 4 alcanzará una velocidad de proceso de hasta 2 GHz en el plazo aproximado de un año. La primera variante de los Pentium 4 cuyo lanzamiento es inminente, después del retraso sufrido, tendrá por fin una velocidad de 1.4 GHz y aportará una arquitectura nueva por primera vez en años. Así mismo se espera que los procesadores anteriores vean reducido su precio considerablemente.

Samsung Electronics anunció recientemente el lanzamiento del teléfono SCH-V200 celular en el que será integrada una minicámara digital con la que podrán tomarse fotografías. El teléfono tendrá una pantalla de 1.5 pulgadas y podrá tomar alrededor de 20 fotografías y almacenarlas en memoria. También dispondrá de una batería con una autonomía que superará ciento ochenta horas en reposo.

AMD ha revelado que el AMD-760, último chipset basado en Athlon, contará con memoria DDR. Este tipo de memoria RAM sólo utilizada hasta la fecha por aceleradoras 3D podrá transferir el doble de memoria por ciclo de reloj que una SDRAM común. Intel por su parte apuesta por la tecnología RDRAM con un alto ancho de banda como alternativa a las SDRAM.

Microsoft podría estar planeando el desarrollo de una versión handheld de Xbox que dependería del número de ventas de alcanzado de Xbox en el 2002. Al parecer ya se están decidiendo qué características deberán estar disponibles en versión portátil de la esperada Xbox.

Pc en miniatura

Casio, confía, con el lanzamiento del nuevo Cassiopeia Pocket PC E-505, en lograr un puesto de liderato mundial en el sector de equipos móviles de la mano de su nuevo socio, la compañía Wings Moblility. La consolidación del ordenador de bolsillo estará reforzada por un canal de venta para los modelos Cassiopea Pocket PC y los títulos AND Pathfinder y AND FlightFinder 2. La pantalla táctil TFT posee una resolución de 240 x 320 con 16 bit de color. Puede conectarse a un teléfono móvil GSM a través de infrarrojos o mediante un cable específico. Su veloz procesador NEC VR4122 con 150 MHz, y sus 32 MB de memoria, ampliables con tarjetas Compact Flash, permiten disfrutar de las numerosas aplicaciones desarrolladas para Pocket PC. La batería Litio-Ion garantiza una autonomía que llega hasta las siete horas. Entre las múltiples funciones implementadas está la navegación por Internet, la posibilidad de consultar el correo electrónico o software multimedia para contenidos audiovisuales en cualquier formato digital.

Más información: www.wings.es

Sonido 3D en Playstation

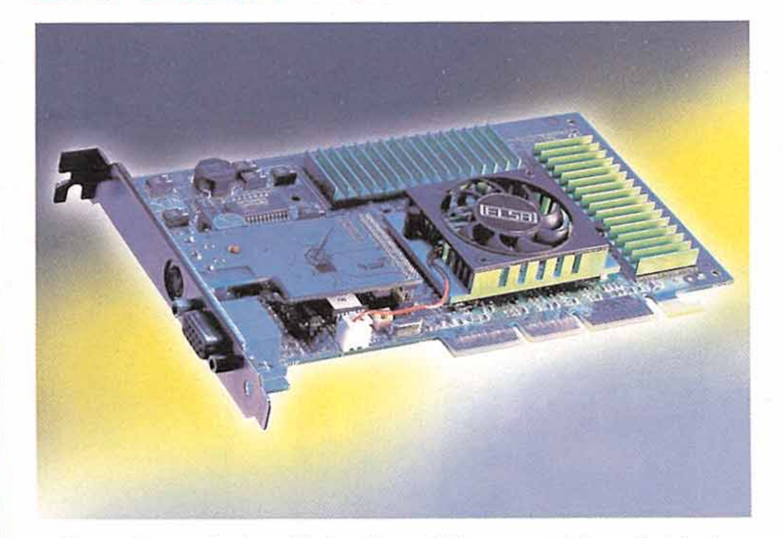
Creative Labs comercializará en breve dos nuevos sistemas de altavoces diseñados para su funcionamiento en PlayStation 2. Los SondWorks PlayWorks DTT2500 Digital. Serán compatibles con el estándar de sonido de entorno EAX y estarán equipados con una conexión óptica estándar a la consola de Sony. También se ha integrado la tecnología Dolby Digital 5.1 orientada principalmente para el aprovechamiento de la capacidad de lectura del formato DVD en la consola. Tanto las películas DVD como los juegos funcionarán con sonido multicanal. Por supuesto, el modelo DTT2500 Digital ya disponible en el mercado para PC resulta uno de los mejores sistemas de audio para compatibles en la actualidad, en especial con la combinación de una tarjeta de sonido de Creative Labs de la gama Live! para las que está diseñado.

Compatible: Playstation 2, (También versión para PC).

Más información: www.creativelabs.com



Elsa Gladiac Ultra

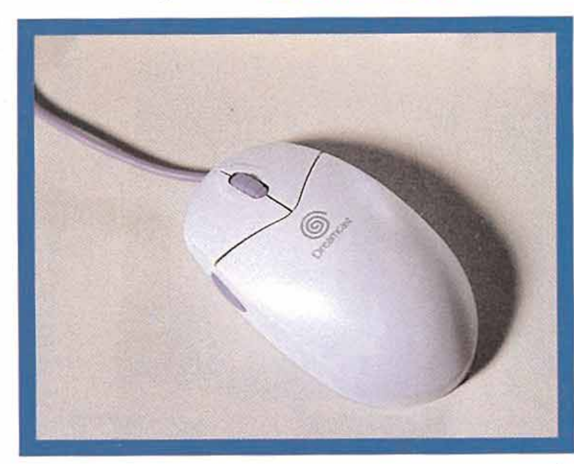


ELSA ha creado un acelerador gráfico basado en el último avance del desarrollo de hardware para gráficos 3D de nVidia en PC. La tarjeta Gladiac Ultra integra el más fiable y rápido procesador gráfico, el GeForce2 Ultra, capaz de procesar 31 millones de polígonos/s a través de sus cuatro pipelines de transferencia de cálculos, y está provisto de 64 MB de memoria RAM DDR con un ciclo de reloj de 460 MHz. El hardware T&L (transformación e iluminación) original de las primeras GeForce está disponible en la tarjeta en una segunda generación. Otro de los alicientes de este producto es que se incluirán unas lentes 3D Revelator para visión estereoscópica, y también existe la opción de una salida de televisión. Eso sí, por ahora la comercialización en nuestro país parece ser que estará limitada.

Compatible: PC Windows 95/98/00/Millenium, AGP X2/X4.

Más Información: www.elsa.com

Ratón para Dreamcast



Desde el 23 de noviembre los usuarios de Dreamcast cuentan por fin con un ratón compatible con la consola de Sega. El Dreamcast Mouse es un modelo de moderno diseño con tres botones más una rueda, muy similar a los ratones de PC y su utilización está especialmente indicada para los arcades en primera o tercera persona y para los juegos de estrategia. De este modo muchos de los títulos de PC susceptibles de ser lanzados en versiones para Dreamcast podrán jugarse de un modo mucho más idóneo. «Quake III: Arena» para Dreamcast es el programa, a priori, más interesante para el uso de este dispositivo.

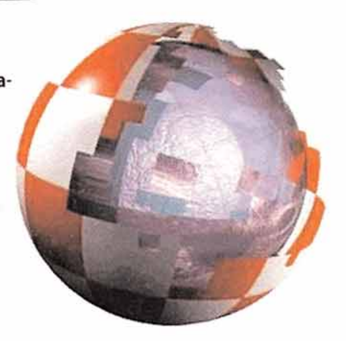
Compatible: Dreamcast

Más información: www.sega.com

Amiga resurge de sus cenizas

La compañía vuelve a entrar en competición en el campo ordenadores personales con AmigaOne el primer ordenador desarrollado por Amiga en seis años. El modelo estará apoyado por el software Digital Enviroment capaz de funcionar bajo un sistema operativo propio de la compañía además de otros más comunes, incluyendo Windows, CE y Linux. El objetivo de Amiga es llegar de nuevo a los usuarios domésticos ofreciendo buenas prestaciones y sencillez de manejo. También se piensa en los profesionales del desarrollo de software, artistas, músicos y aficionados a los videojuegos. Estará disponible en el primer trimestre del 2001 y al parecer su lanzamiento tendrá un precio más que competitivo, aunque por el momento no se ha hecho público, parece ser que un equipo completo rondará los 800 dólares, (cerca de 150 000 ptas. al cambio actual).

Más información: www.amiga.com/products/one/




Fantásticos modelos de competición
LEGO® TECHNIC
CREATE 'N'RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo *Silver Champion* - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada *Roborider* - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los *Speed Slammers* y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group. © 2000 LEGO Group. 4323489/00-INT. www.LEGO.com

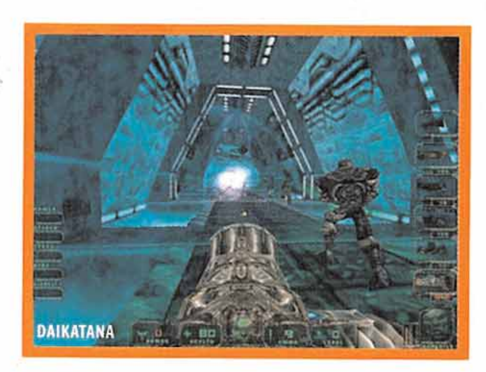


Aquí estamos de nuevo, acudiendo puntuales a la cita que reune, en este espacio exclusivo, a los incondicionales de los arcades. A pesar de que el mes pasado hacíamos mención a la vuelta a la normalidad, lo cierto es que de tranquilo el sector tiene bastante poco, como os puede demostrar vuestra líder de equipo.

El tercero en discordia

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Pues la verdad es que razón no le falta a la redactora que me introduce; dada la cercanía de las Navidades, todas las compañías, sobre todo distribuidoras, intentan acabar o sacar sus productos cuanto antes para aprovechar el tirón de la época.

Lo cierto es que no se podría decir lo mismo de un título que después de retrasos y más retrasos, y cuando ya nos aseguraban que para mediados de diciembre lo tendríamos en las tiendas, resulta que la distribuidora internacional ha dicho que no, y que en todo el mundo a la vez. Sí, me estoy refiriendo a «Blade. The Edge of Darkness». Es una pena, pues ya que pudimos disfrutar de la demo en el CD del mes pasado, se ha convertido en algo más que un aperitivo para todos los que lo han probado, ¿verdad? Y no os quiero decir aquellos que hemos tenido oportunidad de probar el juego casi terminado, con todos sus personajes... Increíble, pero qué le vamos a hacer... Ya sabéis que las grandes del sector dominan a las pequeñas, como está ocurriendo con Codemasters, distribuidora mundial de «Blade», que nos ha quitado de las manos un producto que llevamos esperando desde hace ya más de cuatro años, emplazándonos hasta el año que viene, esperemos que a principios, aunque mucho nos tememos que hasta febrero no aparecerá, sino después.


DAIKATANA

Estas son cosas que pasan en este mundillo, pero ante las cuales los mortales no podéis hacer nada. De todas formas, siempre hay alguno de vosotros que se atreve a rectificarnos, como lo demuestra un e-mail recibido en la redacción de Micromanía. Por cierto, a todos aquellos que no sabéis cómo votar, os remito a las primeras reuniones de esta sección, y hace 21 números ya que empezamos.

¿DEFENSORES DE DAIKATANA? HABERLOS, HAYLOS

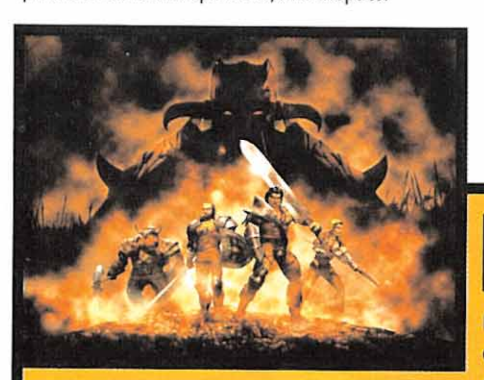
Un lector (el tercero en discordia), cuyo nombre no ha sido facilitado (imagino que para conservar su anonimato y preservarse de posibles ataques...) nos hace referencia a la carta de Arturo de A Coruña que salió publicada el mes pasado referente a «Daikatana», y que dice así:

"Acabo de leer en la revista el problema que tiene el tal Arturo de A Coruña con «Daikatana». Pues la solución tampoco es nada del otro mundo como para que no lo haya arreglado, y más delito tiene que vosotros no le hayáis ayudado al pobre. El problema es de la tarjeta aceleradora, o mejor dicho, del driver OpenGL que coge «Daikatana» por defecto, no es el correcto y por eso encuentra dificultades incluso moviéndose por el menú principal del juego. Lo que ha de hacer es editar el archivo cfg del juego (en estos momentos no recuerdo si era config.cfg o daikatana.cfg o default.cfg). Deberá localizar la línea donde se encuentra el modo de vídeo, donde por defecto aparecerá opengl32.dll como librería gráfica seleccionada. Tras ello, bastará con sustituir opengl32.dll por 3dfxvgl.dll y marchando, eso sí, si se cuenta con los últimos drivers de la Voodoo instalados.


DAIKATANA

Aprovecho la ocasión para defender como se merece el frecuentemente lapidado «Daikatana». No es un gran juego, no va a pasar a la historia ni será un clásico, pero eso no es lo mismo que decir que sea malo. Quizás el pretencioso de Romero pretendía dar un campanazo sin igual y quizá en algún momento le sobró confianza en que lo conseguiría y así nos lo hizo creer. Y luego pasó lo que es fácil que pase cuando obvias la prudencia en tus actos: la cosa no era para tanto, se quedó a medio camino. Pero «Daikatana» no es malo.

Por fin en un juego de acción en primera persona tienes gente a tu lado que te acompaña durante casi todo el juego, me refiero claro está a Mikiko y Superfly Johnson. Ahora es cuando los fanáticos de «Half-Life» (entre los que me incluyo) dirán aquello de: No, no, «Half-Life» fue el primero en hacer eso" Sí, ya, pero sólo por unos instantes, justo lo que tardaban en aparecer un par de bichos y machacar al pobre guarda de seguridad. También se ha acusado a «Daikatana» de ofrecer una IA de los compañeros estúpida. ¿Quién ha dicho eso, ha jugado al juego? Por si no se ha dado cuenta Mikiko y Superfly cogen vida y escudo cuando lo necesitan, así como munición y armas. También lo hacen cuando se lo ordenas, claro. ¡Ah! Casi se me olvida, también se cubren y salen de la zona de combate cuando están flojos de vida. Además de eso, saltan obstáculos, nadan, abren puertas y te siguen por el escenario de forma correcta, no como los pobres guardas gilis de «Half-Life» (perdón de nuevo a los fanáticos) que no tenían reparos en plantarse frente de un soldado y dejarse aniquilar con todo gusto. Tampoco subían escaleras, ni nadaban, y tenías que ir a recogerlos en muchas ocasiones porque se paraban si los distan-



Acción frenética

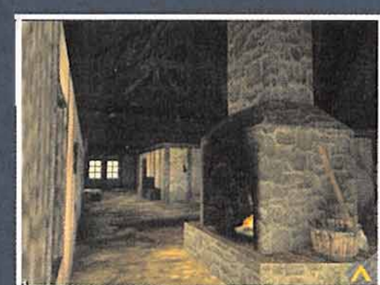
Este apartado, desde luego, no podíamos por menos que dejarlo reservado para el siempre esperado «Blade», con el que ya nos están empezando a poner nerviosos. Después de las últimas noticias, me refiero a su retraso, lo único que nos queda es hacer los honores de destacar las excelentes cualidades que tendrá este título para convertirse en juego del año.

Muchos seguro que ya leísteis el fantástico artículo del mes pasado que le dedicamos, pero si no es así, os recomiendo que le echéis un vistazo, pues no tiene desperdicio.

Pero todo lo que allí se le puede alabar a «Blade» no es nada comparado con ponerse frente a un monitor y jugarlo. Es, verdaderamente, impresionante: la jugabilidad, adicción, los efectos de las luces, las sombras, los movimientos... ¡Es que lo tiene todo!

Sólo puede haber un pequeño inconveniente que esperemos lo arreglen en un futuro bastante cercano, y es la opción de multijugador. El juego saldrá con una especie de arena en la que luchar contra otro oponente y darse mamporros a diestro y siniestro, mientras los demás esperan viendo el combate. Lo cierto es que hubiera sido genial incorporar diferentes modos de juego multiusuario para hacerlo aún más atractivo, como juego cooperativo, deathmatch... En fin, una pena, pero aún así, seguro que muchos de vosotros estáis ansiosos. Paciencia. No nos queda otro remedio.

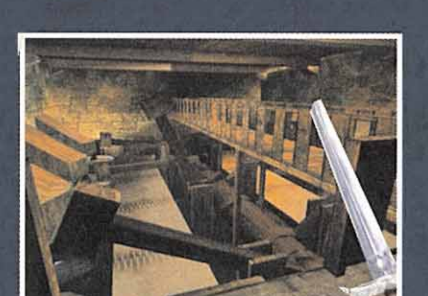
Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*


TIMELINE


TIMELINE


TRIBES 2


TOMB RAIDER V


TIMELINE

Este mes empezamos con Oddworld Inhabitants que, después de decir que estaban desarrollando su nueva aventura, con Munch como protagonista, para PS2, ahora han decidido cambiar por completo y apostar por la consola de Microsoft, Xbox. Todo un cambio de planes.

En la Boca del Volcán

Para todos los amantes de "La Bruja de Blair", decirles que la segunda entrega está muy, pero que muy próxima, incluso hasta puede que cuando hayáis leído estas páginas esté ya en la calle.
El que también está a puntito de salir es «Rune», como apreciásteis en la preview del mes pasado en Micromanía, un juego al que hay que seguir la pista muy de cerca, pues tiene tomate para dar y tomar. No hay más que echarle un vistazo a la demo que encontraréis en el CD de este mes, para darse cuenta de ello, pues jugabilidad, dificultad, adicción y calidad se van a dar la mano para conseguir un producto que será francamente bueno.
Hace unos días, para todos aquellos fanáticos de las aventuras de Lara Croft, se inauguró la página oficial de la película. Si eres de este grupo que comento, no tienes más que apuntar esta dirección en tu navegador:
www.tombraidermovie.com
También debo decir a los seguidores de la saga que «Tomb Raider Chronicles» está casi a punto de llegar a nuestras manos, como así lo aseguran los responsables del producto y si queréis más detalles que veáis el avance que aparece en este número.
También traigo noticias para los jugones de Nintendo 64, pues «Indiana Jones y la Máquina Infernal» por fin llega a esta plataforma.
Sierra asegura que para el mes de diciembre, al menos en EE.UU., estará listo su juego «Tribes 2», un arcade 3D de combate en equipo que tiene un aspecto genial, y si no, mirad las imágenes.
«Deus Ex», el recién estrenado producto de Eidos, ganó el pasado mes el premio BAFTA como mejor juego del año, una organización que se encarga de eligir todos los años la mejor película del año, la mejor serie de televisión y el mejor videojuego, contando para ello con gran prestigio dentro de los sectores que toca.
Tampoco podemos dejar de hablar de otro juego de Eidos, «TimeLine» basado en la novela de Michael Crichton con el mismo nombre. En el juego, unos estudiantes son enviados al pasado para encontrar a un profesor perdido, y nosotros asumiremos el papel de uno de esos estudiantes en la Francia feudal, donde viviremos una época problemática, debido a la guerra entre franceses e ingleses. Por este mes nada más.

ciabas lo suficiente, ¡valientes alcornoques! Hablemos ahora de la jugabilidad. Es correcta, sin más, en la línea de la mayoría de los shoot´em ups existentes («Sin», «Heretic II», «Kingpin», etc.), tan sólo «Half-Life» es en este apartado una referencia a seguir (el mejor diseño de la acción de la historia del género).
Toquemos el apartado técnico, y diré que se puede calificar de notable, sobre todo a lo que se refiere al diseño de niveles, genial en algunos puntos del juego, especialmente en los mapas ambientados en Grecia y Noruega, que son una maravilla. El sonido tampoco es el punto fuerte del programa, y sólo puedo decir que al menos no molesta
El modo multijugador no se sale en absoluto, sobre todo porque las armas no han sido pensadas para el deathmatch y en muchas ocasiones la de menos potencia es preferible a las "gordas" (estoy pensando en el disco griego). Los niveles mutijugador tampoco contribuyen positivamente a la multijugabilidad. Y por último podríamos hablar del argumento, que es, como suele pasar, una excusa para empezar a matar como locos, aunque un poco maquillada. Supongo que también en este punto Johnny Romero quiso que su juego fuera extraordinario, pero nada de nada, lo de la legendaria espada mágica y bla, bla, bla parece anunciar una historia épica que al final se queda en historieta de cómic más bien.
Pero con todo, «Daikatana» no es malo. Hará disfrutar al jugador como lo hicieron los juegos que más arriba he mencionado, con la diferencia de que «Daikatana» era de todos ellos el que más prometía. Ese ha sido su gran problema: ha defraudado muchas expectativas, y nadie se lo ha perdonado. También pediría que no se comparase «Daikatana» con «Half-Life», pues es injusto, en realidad lo es comparar cualquier juego con «Half-Life», porque es demasiado bueno, está en otra órbita."

Sí, ya sé que estáis pensando que este lector se ha debido comprar otro juego y luego lo ha confundido, pero creo que no es el caso. Lo cierto, lector como te llames, es que millones de jugones en todo el mundo no pueden equivocarse en cuanto a la deficiencia que posee el juego en casi todos sus aspectos, teniendo en cuenta además quién es el responsable de tal juego. Así que salvo excepciones como la tuya, la afición en general le ha negado todo apoyo, algo bastante comprensible... También desde aquí quiero decir que no sólo hay que mandar cartas o e-mails para decir que un juego es malo... Casi ninguno de los que mandáis críticas, lo hacéis alabando, como lo ha hecho en esta ocasión nuestro lector anónimo, sino sólo para destrozar los juegos, y creo que muchos de vosotros tenéis muy buenas cosas que decir.

EL HÁBITO NO HACE AL MONJE

Víctor González me pregunta que de dónde se ha sacado la imagen que, supuestamente, representa a mi persona en estas páginas de Micromanía. Bien, os diré que los humanos aún no estáis preparados para observar mi aspecto físico... Es por eso que la imagen se cogió de «Forsaken», una de las guerreras que aparecen en el juego. Que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

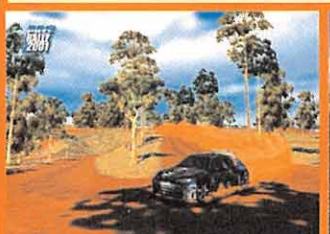
BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- Half-Life: CounterStrike 2.- Quake III
3.- Unreal Tournament
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- Rally Championship 2.- FIFA 2000
3.- NBA Live 2000

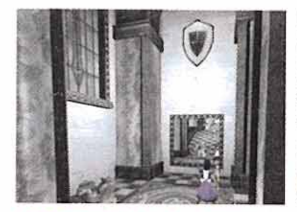


Carrusel deportivo

Por si acaso alguien aún no se ha dado cuenta, estamos en la época del año en la que más publicaciones de juegos deportivos se dan. Desde luego, una compañía se lleva la palma. Sí, habéis acertado, se trata de EA Sports, que viene con su edición de todos los años de sus títulos ya convertidos en asiduos para todos los aficionados.
Nombres de la talla de «FIFA 2001», «NHL 2001», «NBA 2001», «NFL 2001», «Tigger Woods»... Podríamos seguir con la lista, pero es de sobra conocida por todos, así que me limitaré sólo a comentar que, muy posiblemente, cuando leáis estas páginas ya estarán en el mercado para satisfacción de todos, pues EA ha vuelto a demostrar que saben hacer juegos deportivos, y que cada año se superan más y más. Pero eso es algo que deberéis juzgar vosotros mismos.
Tampoco hay que olvidarse de «Pro-Rally 2001», producto enteramente español, aprovechando que el software peninsular está de moda, cuyo desarrollo se está llevando a cabo en las oficinas de Ubi Soft en Barcelona, y del que ya os podemos decir que le queda muy poco y que tendrá una calidad fuera de toda duda.









AMERICAN McGEE'S ALICE

ROGUE, E.A./PC El regreso al País de las Maravillas no era el destino preferido de Alicia tras escapar de las garras de la histérica Reina de Corazones, pero la llamada del conejo blanco (el rapto, casi) parece que obligaba a la pobre Alicia a resolver ciertos problemas que estaban poniendo la mágica tierra patas arriba. Aunque, la verdad, Alicia ya no tiene nada de pobre ni de niña. Ni de ingenua. Su anterior visita la dejó marcada de tal modo que su personalidad está algo transtornada, y manifiesta una extraña sociopatía. La extravagancia propia de la historia original de Alicia se une a la delirante imaginación de American McGee y Rogue, para desarrollar, con el soporte del engine de «Quake III», una aventura 3D en tercera persona. A través de 15 niveles, Alicia se topará con personajes tan extraordinarios como la propia historia que está viviendo, entre los que habrá viejos conocidos, como el gato de Cheshire, que con su sarcasmo e ironía no dejará de mostrar a Alicia alguno de los secretos que esconde esta atractiva aventura.





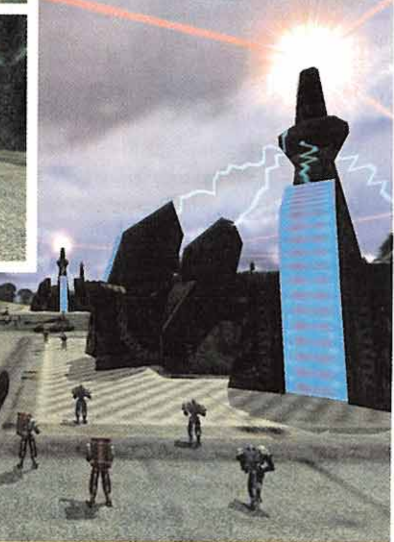
BATTLE ISLE. ANDOSIA WAR

BLUE BYTE/PC La más nuevo y revolucionaria entrega de la serie «Battle Isle», que lleva camino de convertirse en todo un clásico de la estrategia, está cada vez más cerca. En la presente ocasión, el cambio sufrido respecto a títulos anteriores de la saga ha sido radical, pues los entornos 3D dominan ahora el área de la acción, y afectan directamente a todo lo referente a jugabilidad.

La acción se traslada al futuro, poniéndonos a la cabeza de un ejército formidable con el que deberemos llevar a la práctica distintas misiones, cuyos objetivos variarán en número y condición, desde el ataque hasta la defensa, escolta y conquista de territorios.











BLAIR WITCH PROJECT 3: THE ELLY KEDWARD TALE

RITUAL, TAKE 2/PC Cuando está a punto de estrenarse la segunda parte de una de las películas más populares de los últimos años, más por todo lo que la rodeó que por sus cualidades cinematográficas, Take 2 anuncia que la tercera y última entrega de «Blair Witch Project», para PC, está también a punto de ver la luz. Tras «Rustin Parr» y «The Legend of Coffin Rock», llega «The Elly Kedward Tale» para ofrecer una historia que, de nuevo, se ambienta en los bosques de Burkittsville y, de nuevo también, nos traslada a una época distinta a la de las anteriores historias. Es el siglo XVIII y Jonathan Prye, cazador de brujas y sacerdote, acude a la zona de Blair para comprobar ciertas historias que han llegado a sus oídos acerca de una tal Elly Kedward, a la que unos niños acusan de hechicera. Por fin, la trilogía llega al corazón del misterio, explicando el origen del mismo y desatando el capítulo final, en que la bruja asume una personalidad. Ritual ha intentado mejorar ligeramente el engine de «Nocturne» para sacar el mayor provecho de la jugabilidad, aunque se puede decir que, en líneas generales, este tercer episodio es muy similar a sus antecesores aunque, viendo que la segunda parte mejoró al original, puede que esta tercera entrega dé, finalmente, en la diana.



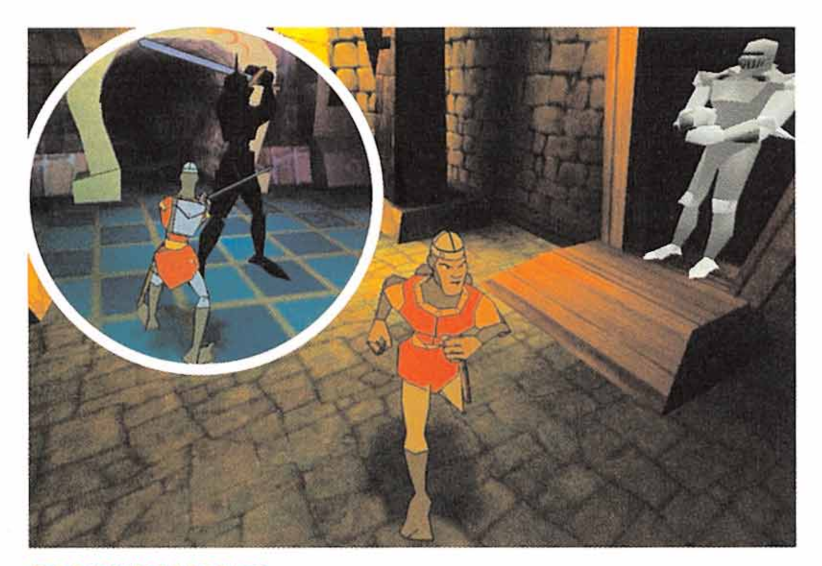

DELTA FORCE. LAND WARRIOR

NOVA LOGIC/PC Después de algunos retrasos, parece que la nueva entrega de la serie «Delta Force» verá definitivamente la luz entre Enero y Febrero del 2001. Nova Logic ha venido desarrollando todos sus productos, siempre enmarcados en un género a caballo entre la simulación y la acción, durante los últimos diez años. Durante ese tiempo, la base tecnológica siempre ha sido la misma, o una variación de la misma, con los voxels como protagonistas. El lanzamiento de «Land Warrior» implica un cambio de tecnología, con el objetivo de hacer el juego accesible a los ordenadores menos potentes, aunque conservando todo tipo de efectos visuales, que siempre ha caracterizado a los juegos de la compañía. Aunque, en apariencia, «Land Warrior« no se diferencia demasiado de los dos anteriores «Delta Force», Nova Logic ha intentado crear un título verdaderamente nuevo en el que tanto la técnica como las opciones de juego y la diversión, sobrepasen el nivel alcanzado por sus antecesores.









DRAGON'S LAIR 3D

BLUE BYTE/PC Parece que la esperada revisión de uno de los arcades más famosos de la historia, más por su espectacularidad visual que por su acción, se hará de rogar más de lo deseado. Desde que Blue Byte anunciará «Dragon's Lair 3D» en el pasado E3, las fechas previstas inicialmente para su aparición no han dejado de cambiar.

Sin embargo, parece que todo será en beneficio de la calidad final del juego, que no sólo aborda el apartado visual desde una perspectiva ligeramente distinta a la del LD original, sino que promete ir más allá en interacción y longitud de la aventura, que hará rememorar a los más viejos del lugar cómo se les vaciaba el bolsillo cuando agarraban el joystick de la máquina recreativa.





JEKILL Y HYDE

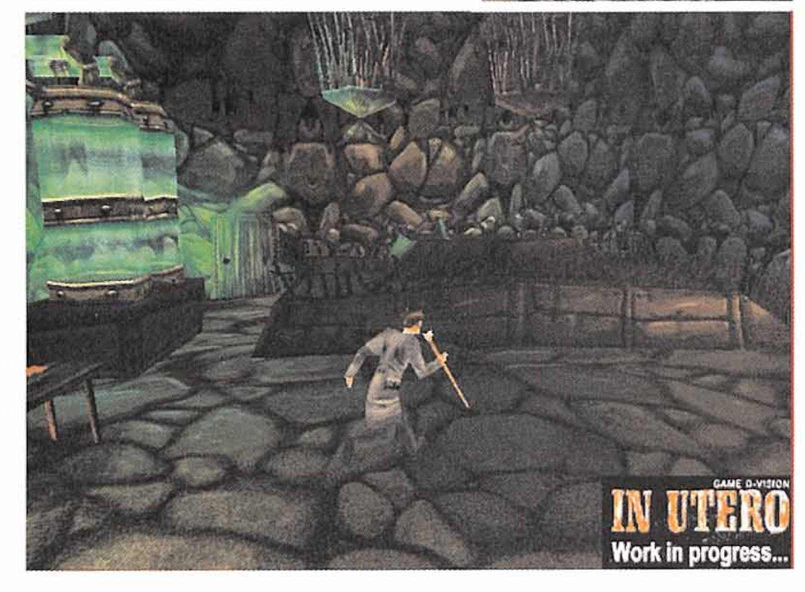
IN UTERO, CRYO/PC, PLAYSTATION

In Utero es un grupo galo de desarrollo que actúa como equipo independiente, siendo distribuidos sus trabajos a través de distintas compañías. Y, aunque en estos momentos también se encuentran trabajando para Ubi, «Jekill y Hyde» es un proyecto que veremos aparecer bajo el sello de Cryo Interactive.

Se trata de una adaptación bastante libre y ligera de la obra de Stevenson, y no se puede hablar de la misma como una producción dirigida a los jugones más exigentes, puesto que su objetivo es, precisamente, el usuario no habitual de videojuegos, para lo que han diseñado un producto que reúna los ingredientes necesarios de aventura y arcade, pero accesible a todo el mundo. «Jekill y Hyde» se perfila como un título que busca, sobre todo, la diversión, sin excesivas complicaciones.







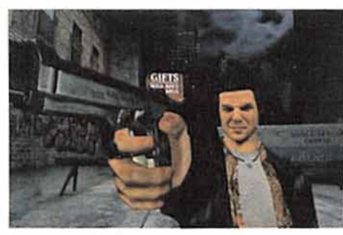
MAX PAYNE

REMEDY, TAKE 2/PC

Remedy, el equipo finés responsable de la tecnología Max-FX, bien conocida por todos aquello que les gusta poner a prueba su tarjeta 3D con todo tipo de benchmarks, asegura que el desarrollo de «Max Payne» sigue a buen ritmo, pero se niegan en redondo a adelantar cualquier posible fecha de aparición del juego.

Siguiendo una estrategia similar a la de compañías como Id Software ("cuando esté acabado"), Remedy quiere pulir hasta el más mínimo detalle relacionado con un proyecto que lleva ya la friolera de casi cuatro años en desarrollo.

A lo largo de los últimos doce meses, se ha podido comprobar como gran parte de sus diseños (sobre todo los modelos 3D de los personajes) han variado en gran medida, pasando a usar texturas fotorrealistas. Quizá por ello los chicos de Remedy se empeñan en afirmar que todas las imágenes vistas del juego están capturadas de acción en tiempo real y no han sido retocadas en modo alguno. En cualquier caso, «Max Payne» es uno de los grandes deseados desde hace meses y meses, sin que Remedy quiera desvelar más secretos que los justos para mantener la expectación sobre este espectacular título de acción 3D, que promete convertirse en todo un número uno.







OBI WAN

LUCASARTS/PC Otros que no se quedan cortos en cuanto a secretismos son los muchachos de LucasArts. La compañía del amigo George lleva dándole vueltas a los diseños de «Obi Wan» desde antes que "La Amenaza Fantasma" se estrenara en los cines de todo el mundo. La que es considerada como continuación (aunque ni por argumento, escenarios ni acción tenga demasiado que ver) de «Jedi Knight» se está haciendo también de rogar más de lo esperado. Parece que LucasArts no quiere desaprovechar nuevamente una oportunidad de oro para llevar la nueva trilogía "Star Wars" a ordenadores y consolas, por lo que el argumento y la acción sufre constantes revisiones en los estudios de San Rafael, donde LucasArts tiene su cuartel general.











poder
absoluto

WingMan Force 3D





WingMan RumblePad™

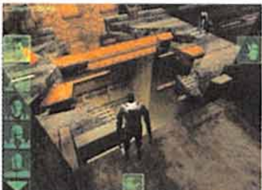


WingMan Formula™ Force GP

El poder está en tus manos. WingMan® Force 3D. Toda la ventaja que necesitas para ganar. Toda la sensación que quieres para vivirlo como si fuera real. Siente la fuerza con Logitech®. **www.logitech.com**

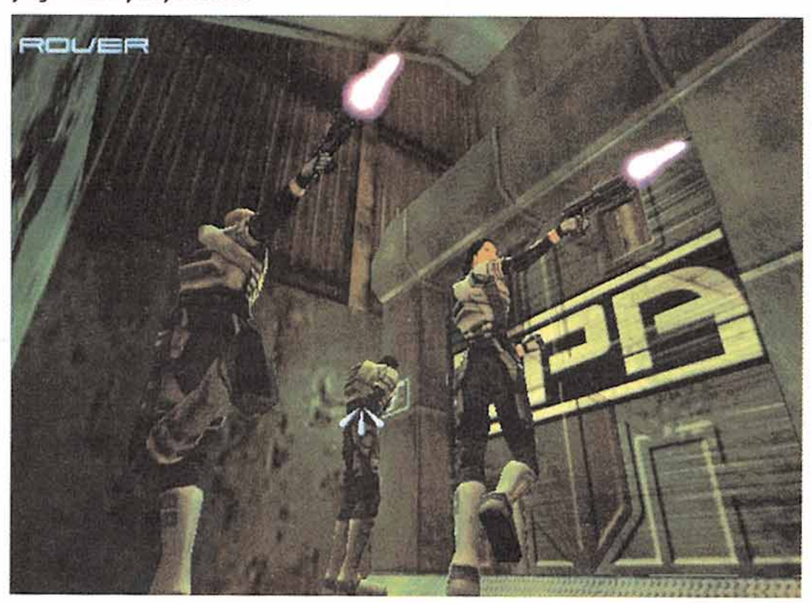




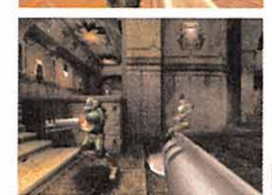




PROJECT EDEN EIDOS/PC, PLAYSTATION 2 Con el permiso del equipo encargado del desarrollo de «Tomb Raider», «Project Eden» es el proyecto estrella de EIDOS. Concebido como un título que aúna acción y estrategia, este juego basa gran parte de su potencial en la sinergia derivada de las acciones de un grupo de personajes, que el usuario maneja en conjunto aunque no de manera simultánea. Sin embargo, «Project Eden» sí llega a este punto cuando la opción multijugador entra en acción.

Ciertos toques de aventura y acción, que parecen heredados del más claro espíritu «Half Life» se dejan notar en un proyecto que se quiere convertir en el «Hired Guns» del siglo XXI, pero con una propuesta de juego distinta y muy atractiva.

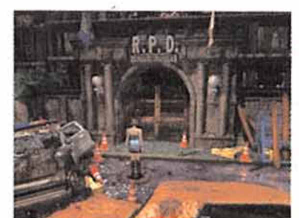






QUAKE III ARENA SEGA/DREAMCAST No. «Quake III Arena» no es un juego nuevo ni que esté en desarrollo para los usuarios de PC, pero para los de Dreamcast es una auténtica joya que se llevaba esperando durante meses. A diferencia de otros juegos de acción 3D en perspectiva subjetiva, «Quake III Arena» es un título claramente orientado a la acción multiusuario, algo que hace no mucho tiempo era impensable en una consola y ahora resulta ser el pan nuestro de cada día. Y en el caso de Dreamcast, es de lo mejor que se ha podido ver y diseñar para competiciones a través de Internet, con gente de todo el mundo. Las primeras versiones de prueba han demostrado poseer una velocidad de juego endiablada, sin que apenas se vea afectada por retardos en el intercambio de datos. A ese nivel, se encuentra a la misma altura que un PC. Y, además, técnicamente no tiene nada que envidiar al original de Id, e incluso lo supera en algunos aspectos como nuevos escenarios y personajes. Todo un gran título que habrá que seguir muy de cerca.








RESIDENT EVIL 3 CAPCOM, EIDOS/PC Justo el caso contrario que encontrábamos en «Quake III Arena» es el de «Resident Evil 3». El sentido de la adaptación es, en esta ocasión, de la consola al PC o, más concretamente, de PlayStation a PC. Aunque no se puede decir que recorrer el camino de las versiones en este sentido siempre haya sido satisfactorio (que se lo digan a «FF VIII»), se espera que la tercera parte de la saga de "survival horror" más famosa de los últimos años haga honor a su calidad habitual, y los usuarios de PC puedan disfrutar de un título que aproveche no sólo el guión y el diseño, sino también la tecnología de los compatibles y las tarjetas 3D. De momento, habrá que esperar unas semanas para salir de dudas.






RUNE TAKE 2/PC Aunque ya está disponible en otros mercados, como Estados Unidos, «Rune» aún se hará esperar unas semanas hasta llegar a nuestro país. El juego de Take 2, que durante los últimos meses se ha estado comparando con «Blade» por su estructura, y diseño de acción y combate en tercera persona, no tiene demasiado que ver, en la práctica, con el título desarrollado por Rebel Act, aunque se ha estado intentando verlo de este modo.

Basado en el engine de «Unreal» y centrado más en el apartado de aventura, «Rune» nos traslada al mundo de los vikingos, donde nuestro protagonista se las verá con todo tipo de monstruos legendarios, en un mundo en el que la magia y la espada deciden entre la vida y la muerte.





STREET FIGHTER EX 3

CAPCOM/PLAYSTATION 2 No se puede decir que Capcom no asuma riesgos a la hora de desarrollar uno de sus primeros lanzamientos para PlayStation 2. Tomando uno de sus títulos más clásicos como referencia, «Street Fighter EX3» ofrece un nuevo punto de vista sobre el "beat'em up", ofreciendo los entornos 3D como la base de un título cuyos resultados finales aún son un enigma en su versión PAL; aunque en la original, lanzada en Japón, ha provocado cierta controversia al entrar en comparación con los más clásicos estilos de juegos como «Tekken Tag Tournament». De momento, aún habrá que esperar para poder decidir.

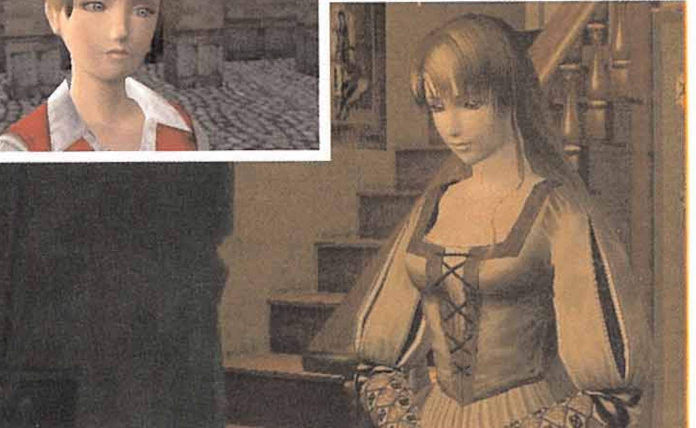


SHADOW OF MEMORIES

KONAMI/PLAYSTATION 2 Bastante sorprendente es uno de los proyectos que Konami tiene en cartera, para su lanzamiento en los próximos meses en el catálogo de la nueva máquina de Sony. «Shadow of Memories» es una aventura algo inusual, que toma los cambios temporales y la base argumental de las dimensiones paralelas como referente, para desarrollar una historia absorbente y plagada de emociones y misterio.

Se podría considerar como una historia cuyo estilo combina ingredientes de títulos, en apariencia tan distintos como «MGS» y «Silent Hill», aunque su guión y desarrollo se alejan del contenido de aquellos. Un juego que combina las posibilidades de PlayStation 2 con el buen hacer de Konami, a la hora de diseñar títulos capaces de sumergir al usuario en historias realmente apasionantes.



SHENMUE

SEGA/DREAMCAST Las primeras versiones beta, en versión PAL, ya han comenzado a llegar a manos de la prensa, para confirmar todo aquello que se venía comentando sobre la última obra maestra de Yu Suzuki. Desde su aparición en Japón, «Shenmue» se ha convertido en uno de los títulos de obligada adquisición para los usuarios de Dreamcast, al poner en manos del jugador una aventura como hasta ahora no se había visto, en ningún formato, en el que sus dimensiones y ambiciones se ven recompensadas con una experiencia de juego realmente única, donde se combina un elevado grado de realismo con un guión apasionante.

La interacción alcanzada por «Shenmue» alcanza cotas impensables, pues todo se desarrolla, casi, como en la vida real, ofreciendo una inmersión que alcanza niveles sorprendentes.






STARTOPIA

MUCKY FOOT, EIDOS/PC Cada vez parece estar más cerca la nueva producción de Mucky Foot. «Startopia» sigue sin tener una fecha de lanzamiento concreta, pero sus creadores aseguran que ya falta muy poco. El título, que toma el género de la estrategia como referente, ofrece en la práctica unas posibilidades de juego en las que aspectos como la originalidad del diseño o el extravagante entorno en que se desarrolla la historia (una estación espacial habitada por todo tipo de criaturas extraterrestres), pone en manos del jugador posibilidades insospechadas, y con un nivel de diversión más que elevado.

El curriculum de Mucky Foot (exBullfrog) no deja de ejercer su influencia sobre el estilo de «Startopia», apreciándose múltiples detalles de calidad, combinados con una estética única y un concepto de diseño que se revela como un verdadero espectáculo en la práctica.



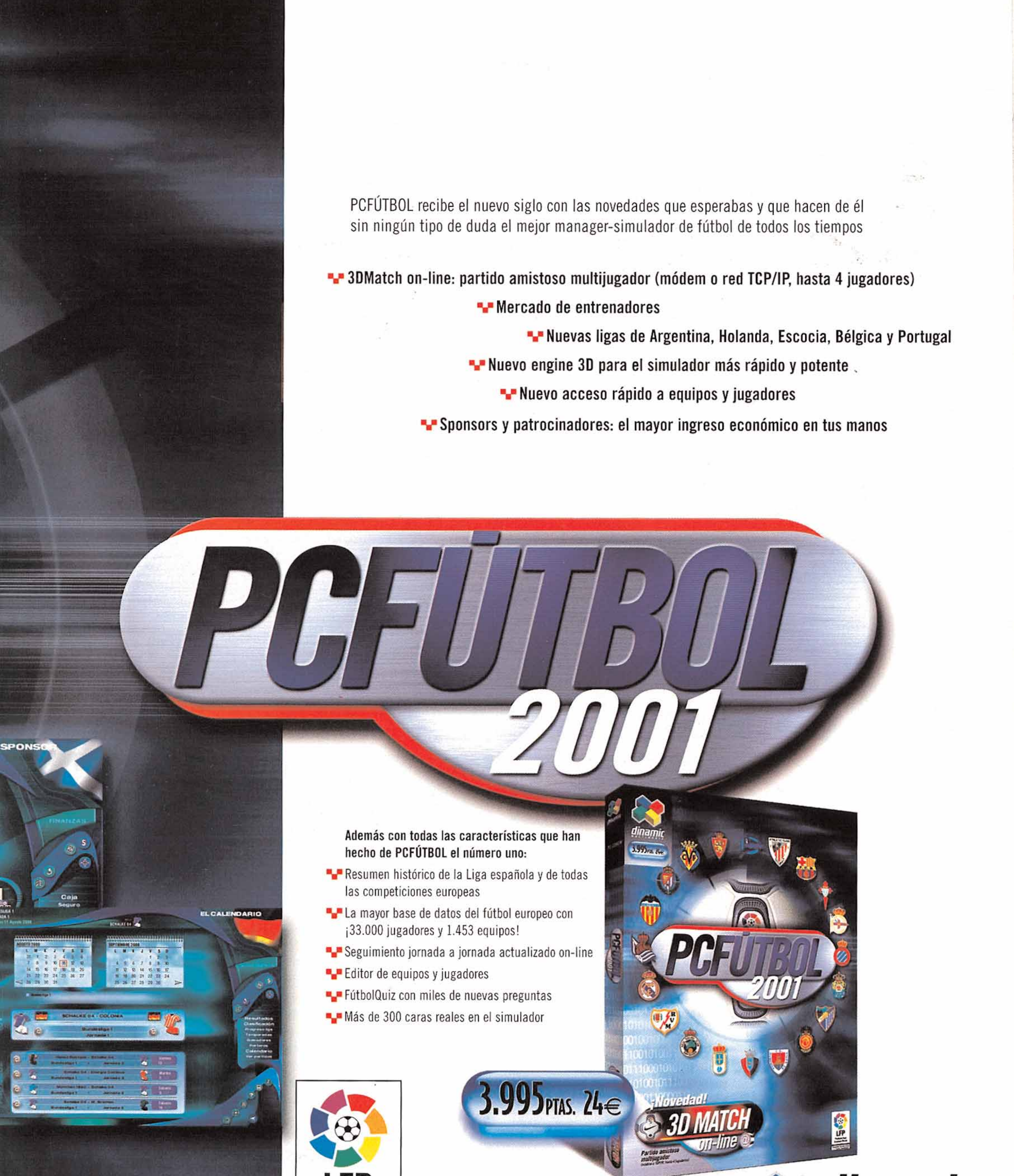





Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights



Acepta el desafío...
¡Novedad!
3D MATCH
on-line
Partido
amistoso
multijugador
(a través de módem o red TCP/IP,
hasta 4 jugadores)
PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000



PCFÚTBOL recibe el nuevo siglo con las novedades que esperabas y que hacen de él sin ningún tipo de duda el mejor manager-simulador de fútbol de todos los tiempos
3DMatch on-line: partido amistoso multijugador (módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)
Mercado de entrenadores
Nuevas ligas de Argentina, Holanda, Escocia, Bélgica y Portugal
Nuevo engine 3D para el simulador más rápido y potente
Nuevo acceso rápido a equipos y jugadores
Sponsors y patrocinadores: el mayor ingreso económico en tus manos
PCFÜTBOL
2001
Además con todas las características que han hecho de PCFÚTBOL el número uno:
Resumen histórico de la Liga española y de todas las competiciones europeas
La mayor base de datos del fútbol europeo con ¡33.000 jugadores y 1.453 equipos!
Seguimiento jornada a jornada actualizado on-line
Editor de equipos y jugadores
FútbolQuiz con miles de nuevas preguntas
Más de 300 caras reales en el simulador
3.995 PTAS. 24€
¡Novedad! 3D MATCH on-line
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01
MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación

Red Faction

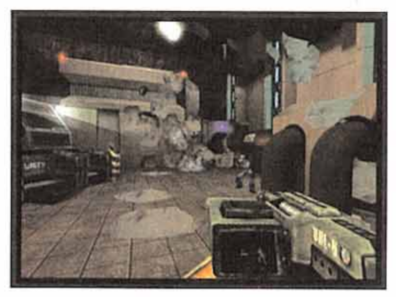
Cada vez que nos enfrentamos a la salida de un nuevo título de acción en 3D, en perspectiva subjetiva, las inevitables comparaciones surgen y las referencias en el género acuden a la mente. Sin embargo, también cada vez que esto ocurre los equipos de desarrollo arguyen que tal o cual nueva tecnología aplicada, o tal o cual novedad en el diseño, harán que su juego sea distinto de todos los que ya se han visto... Los resultados, bien es sabido, casi nunca coinciden con las promesas. Pero por una vez, parece que lo que Volition tiene entre manos con «Red Faction» puede ser la excepción que confirme la regla.

Un paso más

Tal y como se ha escuchado en numerosas ocasiones, con anterioridad, nos encontramos ante un juego que hace de la tecnología su punto de partida. La oferta, que se perfila como novedosa y significativa afecta sin embargo, según sus creadores, tanto al diseño de la acción como al desarrollo de la misma en tiempo real. A partir de aquí, «Red Faction» sí parece inspirar un nuevo modo de afrontar un género que ya está más que trillado, y puede ofrecer una nueva perspectiva sobre el mismo.

LA BASE

«Red Faction» es un título que se centra en ofrecer tecnología 3D de última generación, combinada con una arquitectura y geometría del espacio de máxima precisión. Pero, claro, surge la pregunta: ¿a quién la importa la geometría en un juego de acción? La respuesta llega de la mano de Rob Loftus, productor del juego, que hace de este apartado el comienzo de sus explicaciones sobre «Red Faction», tras







una breve introducción al universo del mismo. «Red Faction», comenta Loftus, "se puede considerar como un producto que rompe moldes en los juegos en primera persona, llevando el género a un área no explorada. Volition, el equipo encargado del desarrollo, se ha preocupado de mejorar todo aquello que ya existe en el género, y de incluir novedades que potencien la jugabilidad, haciendo que el título se destaque de cualquier posible competidor en numerosas facetas. La tecnología que usa, los vehículos que se incluyen, la Inteligencia Artificial, el guión... todo resulta impresionante en «Red Faction». Pero el apartado sobre el que pienso que el juego es capaz de sobresalir es el de la demolición de los escenarios, gracias al uso del engine desarrollado por Volition, GeoMod."

"La geometría espacial", continúa Loftus, "no tiene parangón en ningún otro juego de PC, y es algo que se presenta como un apartado bastante obvio una vez se empieza a jugar. Siendo un juego ambientado en una guerra, los combates armados y las escaramuzas continuas son la base de la acción, así que se trata de asegurarse de que este aspecto resulte convincente e inmersivo. Por tanto, se debe procurar que el entorno responda a aquello que esperamos cuando nos encontramos en una batalla: destrucción. Edificios, torres, puentes, vehículos, muros... todo lo que se ve en pantalla puede verse afectado por impactos de mayor o menor calibre, y todo puede destruirse, dependiendo de dónde y cómo se produzca ese impacto. Todo esto no está incluido en el juego en forma de "scripts", lo que significa que aquello que se ve en pantalla está siendo generado en tiempo real. Las construcciones pueden caer hacia atrás, hacia delante, romperse en mil pedazos o derrumbarse, manteniendo una estructura más o menos intacta, dependiendo del impacto sufrido. Y como un añadido especial a este aspecto, «Red Faction» incluye el que, desde mi punto de vista, es el sistema de partículas mejor concebido que se haya visto jamás. Esos pequeños detalles de fuego, fluidos, etc. permitirá mostrar algunos efectos visuales impresionantes."

JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN

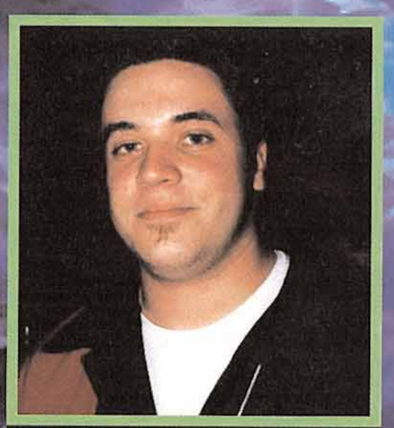
Cualquier juego, por muy bueno que sea técnicamente, no puede hacer de este apartado su única bandera, por lo que debe procurar

Un viaje a Marte

El argumento del juego es también uno de los aspectos que más influye en el desarrollo de la acción, puesto que desde los primeros momentos de juego hasta los niveles finales, la ambientación varía considerablemente, así como las posibilidades de acción, partiendo de un armamento más que básico y una interacción con el entorno y los personajes secundarios muy pobre, hasta momentos en que lo que vemos puede llegar a sobrepasarnos. El jugador asume el papel de Parker, un minero de las colonias marcianas, controladas por la Corporación Ultor, que pasa casi toda su vida a gran profundidad bajo la superficie del planeta rojo. Sin embargo, una terrible enfermedad, conocida tan sólo como la Plaga, está asolando las minas de Marte. Las pésimas condiciones de vida de los mineros, unidas al pánico provocado por la Plaga, resultan en una revuelta de los trabajadores contra la compañía, que es contestada con una brutal represión. El espíritu de la rebelión prende y una guerra se desata en las colonias mineras. La acción nos llevará a viajar desde las profundidades de las minas hasta los laboratorios de nanotecnología de Ultor, descubriendo la verdad que se oculta tras la aparición de la Plaga.

El juego tendrá una componente estratégica y a veces, más que disparar, habrá que pensar un rato

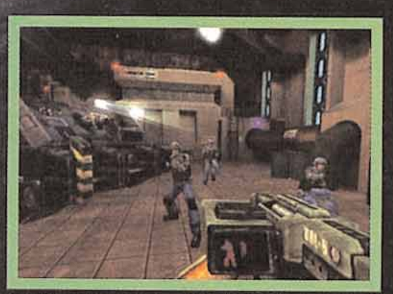
El jugador tendrá que asumir el papel de Parker, un minero de las colonias marcianas que pasa casi toda su vida en las minas



Para Rob Loftus, productor de «Red Faction», el juego mejora todo aquello que cualquier "shooter" 3D ya venía ofreciendo, y añade numerosas novedades que se basan tanto en el apartado tecnológico pero también en la jugabilidad, aportando un logrado equilibrio entre acción y estrategia, como nunca se había visto hasta ahora en ningún otro juego.







En el juego llegarán a combatir hasta 30 personajes al mismo tiempo. Imaginad la carnicería.



Uno de los extraños y misteriosos paisajes con los que nos podremos encontrar a lo largo del juego.



Los escenarios de acción serán muy variados y además podrán ser tanto exteriores como interiores.



GeoMod: la base técnica

La tecnología de «Red Faction» es, sin duda, una de las piedras angulares del proyecto. La base de este nuevo engine está en las modificaciones geométricas arbitrarias o, dicho de otro modo, no precalculadas, del entorno. Es posible tomar un misil, apuntar a un muro, disparar y abrir un boquete en el mismo, en cualquier punto. Al acercarnos al comprobar los efectos podemos ver como el engine nos permite ver el agujero y a través del mismo, saltar y seguir disparando destruyendo continuamente parte del entorno y realizando operaciones similares sin detenernos.
GeoMod crea, permite y presenta los cambios del entorno cuando el mismo está volando por los aires. En otras palabras, lo que se ve es lo que sucedería en la realidad.

adaptar y equilibrar adecuadamente todas sus facetas consiguiendo un producto sólido y divertido, que es de lo que se trata. Y en este sentido, parece que Volition está tomando serias precauciones para que no se les pueda acusar de diseñar un juego muy bonito y nada más. Por ello, todo aquello que aparecerá en pantalla tendrá su justificación, toda acción será seguida de una reacción, y todo movimiento se está ajustando para ofrecer tanto realismo como inmersión: vehículos, objetos, maquinaria pesada... "Creo", comenta Loftus, "que todos los usuarios encontrarán que los vehículos y armas de «Red Faction» no sólo ofrecen un aspecto atractivo, sino que resultan mucho más creíbles y convincentes que los que se hayan podido contemplar en cualquier otro juego de atmósfera fantástica. Asimismo, todos los vehículos del juego se pueden manejar directamente, con sus propias características. El APC, por ejemplo, puede transportar tropa. Imaginad lo que eso puede dar de sí en el juego, cuando nos abramos camino a través de un muro abriendo una brecha en el mismo. Nuestro APC puede pasar a través de este boquete, disparando al enemigo y, una vez que hayamos despejado la zona, podremos abrir la puerta trasera para que nuestro equipo tome posiciones en la zona en que nos movemos (...) vehículos de tierra, aire y submarinos estarán a disposición del jugador."

TRABAJO EN EQUIPO

Al tratar «Red Faction» como juego de acción en perspectiva subjetiva es fácil hacerse a la idea de lo que puede ofrecer, habida cuenta de otras muestras del género que pueblan el mercado. Sin embargo, Volition no quiere poner en manos del usuario el típico clon de «Quake», ofreciendo un diseño bastante más complejo y ambicioso a lo largo de los más de veinte niveles que tiene el juego. Así, se podrá controlar no sólo al protagonista, sino a una serie de personajes, aunque de un modo bastante ligero, sin manejar directamente sus movimientos, por lo que Volition aún está dando vueltas a un diseño final de este apartado, en el que una serie de órdenes (toma de posiciones, cubrir un avance, etc.), se puedan llevar a cabo sin mayores complicaciones. En suma, nos encontramos ante un conjunto que se perfila realmente sólido y capaz de satisfacer las exigencias de los jugadores que quieran ir un poco más allá del típico "shooter" que se encuentra en el mercado, hoy día. "Existen un montón de juegos en el género y cada uno intenta ofrecer un aspecto que lo diferencie del resto", comenta Loftus. "En «Red Faction» creemos que esos aspectos diferenciales son mucho más numerosos e interesantes que en la mayoría. Uno es el entorno dinámico. En ciertas ocasiones se pueden ver más de treinta personajes en pantalla, todos disparándose entre sí (...) Cada escena puede ser diferente de una partida a otra; si volamos un puente o reventamos un muro puede que hayamos echado por tierra las posibilidades de fuga o de escondernos, y la acción se desarrollará de un modo distinto (...) Si nos fijamos en que una determinada localización existe un espía del enemigo que continuamente nos conduce a una eliminación posterior, al dar la alarma a un grupo de soldados que haya más lejos, podemos usar un misil guiado para destruir su escondrijo... las posibilidades son enormes. Asimismo, los factores aleatorios también influyen decididamente en la acción, tanto como la IA, que pretende plantear desafíos realmente complejos al jugador. Casi se podría decir que el equilibrio entre acción y estrategia se sitúa en un 50 por ciento para cada apartado."
Teniendo en cuenta todo lo que esta última producción pretende poner en práctica, y la ambición demostrada en apartados como la tecnología y el equilibrio entre ésta y la jugabilidad pueden convertir «Red Faction» en un título a perseguir. Eso sí, la fecha de lanzamiento, aún parece estar algo lejana.

D.D.F./F.D.L.

ZEUS
Master Of Olympus

Baco es uno de los muchos dioses que caminarán por nuestras calles. Si está contento te dará vino, cada vez que se lo pidas, sin ponerte ninguna pega.

Una vez más los combates tendrán una escasa carga estratégica, y todo se limitará a construir el ejército más poderoso posible y "dejarlo hacer".

Los dioses deben estar locos

El tremendo éxito conseguido tanto por «Caesar III» como por «Faraón» hacía inevitable la aparición de una nueva entrega en esta serie de juegos de estrategia "civil". Tras visitar los imperios romano y egipcio le ha tocado el turno a la otra gran civilización clásica, la griega, así que ya os podéis ir preparando para construir escuelas de filosofía, gimnasios y teatros (griegos, por supuesto).

Para aquellos que no conozcan los anteriores juegos de Impressions, explicaremos que tanto «Caesar» como «Faraón» y ahora «Zeus» pertenecen a ese género que mezcla estrategia y gestión a partes iguales y que fue inaugurado con gran éxito por el popular «Sim City». Nuestra misión en todos estos juegos es crear y desarrollar una ciudad manteniendo en todo momento en equilibrio decenas de factores diferentes y, en apariencia, irreconciliables entre si. Así, tendremos que vigilar la producción de alimentos y materiales básicos, su transformación en productos elaborados y su distribución; pero también los niveles de salud pública e higiene, culturales y de seguridad ciudadana; sin olvidarnos de crear un ejército ni de recaudar los impuestos necesarios; ni tampoco de... bueno, seguro que ya habéis cogido la idea...

Además de compartir este planteamiento básico, «Zeus Master Of Olympus» también va a heredar otros elementos de sus antecesores. El principal es el motor gráfico, que una vez más será el mismo de «Caesar III». Aunque esto hará, lógicamente, que el aspecto general de «Zeus» sea muy similar al de «Faraón», los diseñadores se han esforzado especialmente en que todos los edificios y unidades nuevos tengan un aspecto más detallado que nunca, dándole así un cierto aire de frescura al juego.

RENOVARSE O MORIR

No penséis que nos vamos a encontrar con una simple copia de los juegos anteriores, ni una expansión con gráficos y unidades nuevas, porque no es así. Lo cierto es que en «Zeus» se están introduciendo abundantes novedades con respecto a los anteriores títulos. Y, lo que es más importante, parece que algunas de estas novedades tendrán como objetivo corregir ciertos aspectos de los mismos que resultaban especialmente confusos o demasiado complicados. Así, se ha procedido a unificar el interfaz del juego colocando los botones que activan los informes junto a los botones de construcción de los edificos correspondientes . Esto quiere decir que cuando, por ejemplo, pulsemos el botón para construir una fuente,justo al lado estará el botón que accede al informe sobre la distribución de agua en la ciudad.

También se va a proceder a reducir drásticamente la excesiva duración de las partidas de las campañas y ahora nos encontraremos con capítulos independientes de, como mucho, una hora de duración. En la mayoría de los casos, podremos conservar nuestra ciudad de un capítulo a otro, lo que redundará aún más en agilizar el juego. Otros cambios introducidos tienen que ver con nuestras relaciones diplomáticas con las ciudades vecinas, que ahora serán mucho más complejas y elaboradas, y con la intervención de los dioses en el juego. Estos últimos tendrán un papel mucho más activo que el de las deidades distantes y vengativas de «Faraón», llegando incluso a caminar como si tal cosa por nuestras ciudades. De los templos y los sacrificios que hagamos en su honor dependerá si se dedican a repartir bendiciones y regalos o a sembrar la destrucción y el caos.

En general, por lo que hemos podido ver hasta el momento, parece que con «Zeus Master of Olympus» se pretende hacer un juego más accesible que sus antecesores para el jugador inexperto, pero conservando e incluso, a veces, aumentando, la gran variedad de opciones disponibles.

J.P.V.

Con este título se pretende, dentro de este género de estrategia civil, hacer un juego más accesible que sus antecesores, aunque con más opciones

PCFútbol 2001

Como todos los años por estas fechas Dinamic se prepara una vez más para acudir fielmente a su cita con los miles de seguidores de «PCFútbol», y es que aunque parece que fue ayer, hace ya unos cuantos años que este fantástico juego, mitad manager mitad simulador de fútbol, apareció por primera vez. Lo cierto es que en todas las entregas que han salido desde entonces la calidad de la serie no ha hecho sino aumentar. La pregunta es: ¿Podrá hacerlo otra vez este año? Todo apunta a que sí.

Dinamic asegura que en esta nueva entrega de «PC Fútbol» los jugadores se comportarán de una manera mucho más realista durante los partidos simulados.

Si elegimos dirigir sólo la parte administrativa del club, podremos ver el desarrollo de los partidos desde la grada y si las cosas van mal, despedir al entrenador.

Vuelve a casa por navidad

Dinamic está dando los últimos retoques a «PCFútbol 2001», la próxima entrega del manager/simulador de fútbol de más éxito en nuestro país. Este éxito se ha venido contrastando un año tras otro y se ha basado de manera recurrente en uno de los mejores apartados de manager de fútbol disponibles en el mercado. Precisamente uno de los comentarios más generalizados que se han realizado siempre sobre esta larga serie es que su parte de simulador nunca ha llegado a igualar la excelente parte de manager. Pues bien, parece que Dinamic ha sido sensible a estas opiniones y este año se ha decidido a potenciar claramente el simulador de «PCFútbol 2001». Aunque todavía es pronto para dar una opinión definitiva acerca del éxito de sus esfuerzos, lo que hemos podido ver hasta el momento nos hace pensar que están en el buen camino.

UNA NUEVA TEMPORADA

«PCFútbol 2001» incorporará la mayoría de las opciones disponibles en las versiones anteriores, incluyendo algunas de las que se han estrenado en la última expansión de "PCFútbol 2000", pero al mismo tiempo incluirá, como todos esperábamos, abundantes elementos originales.

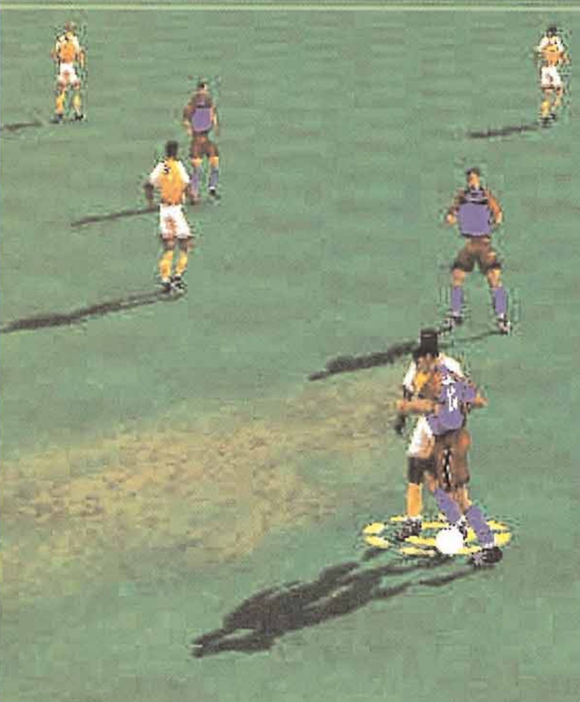
Así, a la hora de jugar en el modo manager podremos elegir una vez más entre encargarnos de la gestión equipo (incluyendo los aspectos económicos y de fichajes), dedicarnos solamente a la complicada tarea de entrenador dejando a la máquina que se ocupe de las funciones administrativas, o bien ocupar simultáneamente los dos puestos anteriores. Si optamos por que sea la máquina la que se encargue de entrenar a nuestro equipo nos encontraremos con la novedad de que podremos fichar entrenadores de igual manera que se venía haciendo hasta ahora con el resto del cuerpo técnico. Así, si nuestro equipo pierde demasiados partidos seguidos podremos emular a Jesús Gil y despedir al entrenador para contratar a otro de más renombre que nos saque de la "crisis". Por otra parte, dentro de nuestras responsabilidades como manager se va a añadir también al juego la posibilidad de decidir el patrocinador que debe lucir en la camiseta de nuestro equipo, lo que nos dará control sobre otra fuente de ingresos a añadir a las ya conocidas de ingresos por televisión, venta de merchandising, bares y restaurantes, etc.

Otra interesante aportación es que, un año más ha aumentado el número de campeonatos nacionales de entre los que podremos elegir a nuestro equipo. A los campeonatos ya

El nuevo motor gráfico 3D debería dotar al simulador de toda la potencia de la que ha carecido en anteriores versiones



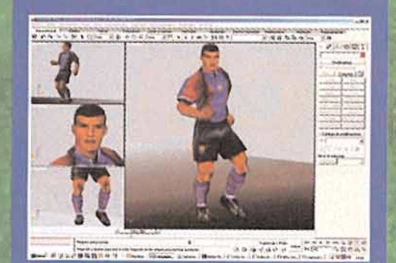


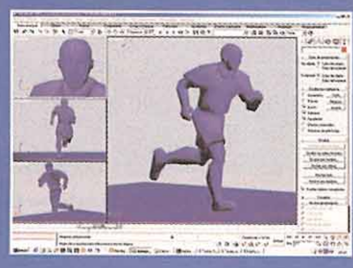


Esa cara me suena



Dentro de la línea de mejorar el apartado de simulador en «PCFútbol 2001», Dinamic está desarrollando un nuevo motor gráfico 3D que no sólo aumentará la fluidez y el realismo de los movimientos de los jugadores, sino que también podrá recrear sus rostros hasta alcanzar niveles de parecido realmente asombrosos. A nadie se le escapa el volumen de trabajo necesario para reproducir las caras reales de todos los jugadores de la Liga Española, pero sin duda los resultados obtenidos hacen que el esfuerzo valga, desde luego, la pena, tal y como podéis comprobar en las imágenes adjuntas.



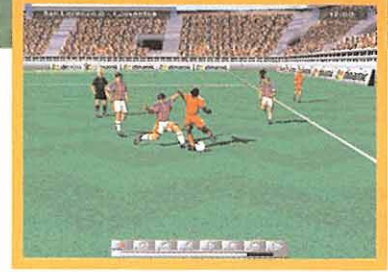


«PCFútbol 2001» incluirá por fin la posibilidad de jugar partidos en modo multijugador a través de conexión directa o red local





Se incluirán los estadios de los equipos incluidos en los nuevos campeonatos disponibles.



Dos jugadores pugnan por el balón en una jugada, aquí se aprecian algunas de las mejoras gráficas.

Se han incluido nuevos campeonatos de países como Escocia, Argentina, Portugal, Holanda y Bélgica.

presentes en la entrega anterior del juego, esto es, el español, el francés, el inglés, el italiano y el alemán, se han añadido ahora el argentino (introducido por vez primera en la expansión de «PCFútbol 2000»), el holandés, el belga, el escocés y el portugués.

Además, y esto les resultará mucho más interesante a los forofos del fútbol de nuestro país, en esta nueva entrega del juego se va a introducir la 3ª División del campeonato español. ¿Podéis imaginar un desafío mayor y más divertido que llevar al equipo de vuestro barrio o pueblo hasta la final de la Copa de Europa?

Y si aún así alguno de vosotros encuentra insuficiente la ingente lista de equipos incluidos en el juego, siempre os quedará la posibilidad de utilizar el potente editor de equipos y jugadores que Dinamic va a introducir en «PCFútbol 2001». Este editor os permitirá crear vuestros propios equipos personalizados seleccionando jugadores de cualquier división o campeonato, y luego pasar directamente a jugar un partido con ellos. El editor incluirá también la posibilidad de modificar los parámetros de los jugadores así como su apariencia física, de modo que si siempre has deseado ver a Roberto Carlos con melena afro, o a ese fichaje estrella multimillonario jugando bien por una sola vez, esta será tu oportunidad.

MEJOR EN COMPAÑÍA

Sin duda de entre todas las novedades introducidas en «PCFútbol 2001» la que más expectación levantará, porque es la que más tiempo llevan solicitando los jugadores, es el denominado modo 3Dmatch On-Line, que no es más que una forma elaborada de llamar a los partidos multijugador.

Esta opción nos permitirá jugar partidos puntuales (no campeonatos, por lo que parece) de carácter amistoso contra uno o varios jugadores humanos. Decimos uno o varios porque una de las características más interesantes de este modo es que en un mismo partido podrán intervenir hasta cuatro personas repartidas entre los dos equipos, ya sea dos contra dos o una contra tres. Para que varias personas puedan compartir el control del mismo equipo se va a optar por la que en principio parece la opción más razonable, y es que cada una de estas personas controle únicamente a una parte de los jugadores del equipo y no a los demás.

En cuanto a las opciones posibles de conexión, el modo multijugador funcionara mediante un cable serie, a través de una conexión directa por módem (opciones éstas en las que el número máximo de jugadores será dos) o bien mediante una red local que cumpla los protocolos TCP/IP o IPX (en este caso el número máximo de ordenadores permitidos se eleva hasta cuatro).

Si a todo lo que hemos enumerado añadimos el habitual aluvión de información que incorporan todos los juegos de la serie «PCFútbol» en la forma de bases de datos, resúmenes históricos, vídeos, y demás informes, obtenemos un producto con todos los elementos necesarios para repetir el éxito de sus antecesores. Sólo falta comprobar si esa capacidad potencial se lleva a la práctica con éxito, pero para eso todavía falta algo de tiempo. Procurad no impacientaros demasiado mientras tanto.

J.P.V.



Jetfighter IV: Fortress America

El Golden Gate **en llamas**

Los inicios de la serie «Jetfighter» se remontan a 1992, momento en el que la simulación de combate aéreo propiamente dicha empezaba a dar sus primeros pasos realmente en serio. Pero no ha sido el grado de simulación de sus títulos, lo que ha dado fama y éxito a la serie sino su calidad gráfica y su jugabilidad. Vuelve de nuevo a ser la costa oeste estadounidense el escenario de «JetFighter IV: Fortress America». A pesar de que el conflicto se sitúa en un futuro próximo, es muy poco probable imaginar una ciudad de los EE.UU en pleno frente de guerra. Lo más probable es que se haya intentado ofrecer un escenario fácilmente reconocible por todo el mundo y con cierto glamour cinematográfico: el Golden Gate, la Isla de Alcatraz y otros lugares conocidos. La costa será atacada, -no podía ser de otra manera-, por una fuerza militar China y Rusa.

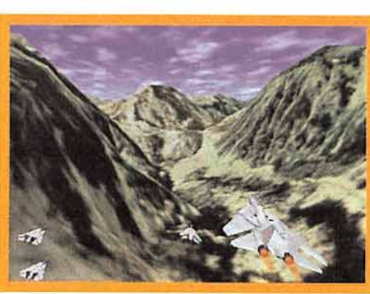
El realismo no ha de ser uno de los elementos que debamos buscar en este desarrollo. Mission Studios ha optado, en «JetFighter IV», por mantener el rumbo en la trayectoria que ha llevado la serie en todos sus títulos. Se han obviado sin muchos escrúpulos bastantes parámetros en el modelo de vuelo en favor de conseguir una jugabilidad que sea fácil desde el principio. Dominar los instrumentos de «JetFighter» será relativamente fácil, y tampoco entrañará demasiada dificultad llevar a cabo maniobras complejas. Todo esto por supuesto va en detrimento de la inmersión que se le presupone a un simulador, a pesar de que el aspecto visual dentro de cabina es bastante bueno. El funcionamiento de las pantallas multifunción está simplificado, quizá lo menos oportuno sea la presentación de los distintos HUD's, ya que transmiten una sensación artificial y poco convincente.

Los cazas disponibles para volar son el versátil F/A-18 Hornet, el vetusto pero aún eficaz F-14 Tomcat o mejor dicho Bombcat, y el flámante F-22 Lightning. Los tres tendrán como principal objetivo misiones aire-aire contra "agresores", dado que el conflicto tiene una perspectiva defensiva pero también pueden llevar armamento aire-tierra. Todas las misiones, también en campaña, tendrán una sucesión lineal, es decir que se trata de misiones enlatadas, salvo en una opción en la que se generan automáticamente.

El motor gráfico de «JetFighter VI: Fortress America» hace posible representar gran volumen de espacio, pero por el momento peca de tener un tratamiento de la luz no demasiado realista, lo cual influye negativamente en la apariencia de todos los objetos. A cambio, hay un buen número de efectos en explosiones, humo, etc. Dentro el apartado gráfico, destacará el diseño en la recreación del terreno, tanto en dimensiones (50 000 millas) como en localización de edificios y realismo visual. Sólo hay un inconveniente y es que es difícil localizar los emplazamientos enemigos que suelen ser objetivo de bombardeos.

«Jetfighter IV» no será un simulador de los que pasan a la historia por su realismo. Sus bazas están en ofrecer diversión, combinando acción "pseudo-arcade" a bordo de un caza, y sobre todo en el diseño de la acción en las misiones. El problema es que las cosas han cambiado y hasta en el más complejo simulador se puede jugar con el realismo muy rebajado, ofreciendo de esta manera (además) grandes dosis de adicción.

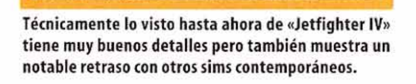
S.T.M.



La representación del terreno es uno de los aspectos gráficos mejor realizados en el juego. Para conseguirlo se han utilizado fotografías de satélite.



Las operaciones tradicionalmente más difíciles como la maniobra del aterrizaje en portaaviones serán más asequibles para usuarios poco iniciados.



Técnicamente lo visto hasta ahora de «Jetfighter IV» tiene muy buenos detalles pero también muestra un notable retraso con otros sims contemporáneos.

RESISTENCIA 3:00 RESISTENCIA
FONDO FONDO

Dinamic Multimedia aborda, con este título, una modalidad deportiva poco habitual en el mundo del videojuego, y con un notable toque de originalidad

Live! Boxing

A **puñetazo** limpio

Aunque el terreno del boxeo (para unos un arte, para otros una salvajada) no es una modalidad deportiva que se haya prodigado, de manera especial, en el mundo de los videojuegos, algunos ejemplos notables están en mente de todos. «Mike Tyson Boxing» (o «Prince Naseem», como se le conoce en otros mercados), «Knockout Kings», «Ready to Rumble»... No todos ellos han sido diseñados con las mismas intenciones, ni ofrecen las mismas posibilidades al usuario. Desde los arcades puros, y con su toque más que considerable de sentido del humor, como el juego de Midway, hasta «Mike Tyson», que combina parte de simulación con el apartado deportivo, ninguno llega hasta donde «Live! Boxing» pretende hacerlo. Pero claro, aún tiene que demostrar que puede hacerlo.

Dinamic, en cualquier caso, no afronta el mundo del boxeo con un total desconocimiento, puesto que allá por finales de los 80, un juego «Rocky», amenizó las tardes de muchos poseedores de un ordenador de ocho bit, como el Spectrum. Eso sí, tanto las circunstancias como el objetivo del desarrollo son bastante diferentes en este caso.

«Live! Boxing» utiliza, en el apartado técnico, un engine gráfico bastante inusual, que dota a los personajes del típico aspecto de los cómics, a caballo entre el dibujo animado y la imagen realista. La compañía ha llamado a este engine Real 3D Cartoon, y el principal objetivo es dotar de una apariencia visual única al juego. Esto no quiere decir que los modelos sean simples, ni el engine falto de sofisticación. El mejor ejemplo lo encontramos en el número de polígonos que compone, por término medio, a cada boxeador, que roza los 2.000, y ofrece efectos de luces y sombras bastante conseguidos. Aparte, durante los combates, se dejará notar la influencia que el simulado cansancio de los boxeadores tendrá tanto efecto en la potencia de sus golpes como en su habilidad, a medida que transcurra el tiempo. Sin embargo, todo esto no es algo que, en la práctica, diferencie lo que será «Live! Boxing» de cualquier otro título dedicado a la misma modalidad deportiva. La nueva producción de Dinamic pretende marcar diferencias en algo que la compañía conoce y domina, habida cuenta de su aparición en muchos otros juegos: la perspectiva manager.



Como en todos los deportes, el entrenamiento será fundamental para conseguir buenos resultados.

Dos pesos pesados se golpean en el cuadrilátero con saña mientras el árbitro les observa atentamente.

«Live! Boxing» plantea al usuario el reto de convertirse en manager y entrenador de uno o varios púgiles, con el fin de llevarles a lo más alto. No se trata, tan sólo de desarrollar y poner en práctica una serie de habilidades y ser más o menos consecuente con lo que puede ser la carrera de nuestros pupilos, sino de destacar por encima de otros managers que habrá en los campeonatos, que juegan también en nuestra contra, y no de un modo limpio en muchas ocasiones.

El tópico de las mafias, los chanchullos y las barrabasadas que suele rodear al mundo del boxeo, así como de los tongos, combates amañados, amenazas, etc. estará a la orden del día en este apartado de manager que se perfila así como algo realmente emocionante, cuando por lo general suele ser bastante calmado, en líneas generales y en otros títulos deportivos.

«Live! Boxing» promete. Quizá no le rodee el aura de estrella que otros juegos deportivos poseen, pero a primera vista parece tener todo lo necesario para conseguir aquello que se le pide a un juego: diversión. Esperemos que Dinamic dé en la diana y que no reciba un KO.

F.D.L.

Uno de los capítulos más apasionantes de la historia jamás recreado en un simulador de vuelo.

WORLD WAR II
BATTLE OF BRITAIN

"Nunca tanto se debió a tan pocos"
Sir Winston Churchill

- Simulación de ataque del avión Luftwaffe's 1.000.
- Juega en forma de arcade o simulación de vuelos.
- Campañas completamente interactivas en tiempo real que pueden ser jugadas desde ambos lados.
- Opción multi-jugadores incluyendo juego mortal, juego de equipo y misión rápida.
- Vuela en 5 auténticos aviones incluyendo el famoso Spitfire y el bombardero Ju87 Stuka.



Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.

Tel. atención al cliente: 902 490 346
www.planetadeagostini.es
www.empireinteractive.com





Magic & Mayhem: The art of magic

Aunque últimamente parecen vivir sólo para los programas de Bioware, los aficionados al rol deberían prestar atención a la segunda parte de «Magic & Mayhem», porque hemos tenido la ocasión de jugar con una beta que nos ha impresionado por partida cuádruple: avanzado engine 3D, realización audiovisual revolucionaria en su género, una galería de extraordinarias criaturas mitológicas y uso de la magia elevado a la nigromancia.



Proteger las entradas a la aldea es el primer paso para asegurar la seguridad del perímetro de nuestro centro de operaciones, y de paso la de sus habitantes.

Tres géneros, tres dimensiones

«Magic & Mayhem» entusiasmó a los amantes de la fantasía hecha videojuego por la adicción que provocó su genial mezcla de rol, aventura y estrategia. Han sido casi dos años de espera, pero tan largo periodo de incertidumbre está a punto de llegar a su fin con la publicación, prevista para principios de 2001, de una segunda parte que lleva por título «Magic & Mayhem: The Art of Magic». Recupera el estilo del original, con la magia a un nivel tan esencial que forma parte del título del programa.



TRES GÉNEROS

El rol, la aventura y la estrategia vuelven a darse cita en una acción que transcurre 500 años antes, por lo que más bien habría que hablar de precuela. El mundo está menos civilizado y la muerte del hechicero que mantenía el equilibrio universal ha desembocado en una guerra de guerrillas entre las hordas de las naciones que luchan por la supremacía territorial. Es un mundo dominado por la magia, son los hechiceros los que comandan los ejércitos que ellos mismos crean con los conjuros de invocación.

Nuestro hechicero, Aurax, tendrá que vivir una aventura a modo de campaña compuesta por varias misiones y escenarios. Aunque básicamente debe limitarse a generar un ejército de criaturas para defenderse o atacar mientras recolecta maná mediante la exploración de los territorios, el guión es tan extenso y complejo como el de una aventura gráfica. Será necesario relacionarse con los personajes de cada lugar para cumplir sus peticiones (con el siempre loable objetivo de obtener algo a cambio), o pasar a controlarlos para aprovechar sus habilidades. Los diálogos y las secuencias cinemáticas son abundantes y actúan como hilo argumental de toda una odisea de dimensiones casi cósmicas.

Los combates se llevarán un buen porcentaje del desarrollo de la aventura, y ya se aprecia una avanzada IA en las criaturas. Algunos seres son bastante más listos que otros, pero hemos podido ver cómo huyen cuando se sienten en desventaja. Incluso se aprecian tácticas tan avanzadas como la del señuelo, pues en una ocasión un infiltrado se presentó en mitad de nuestra horda y su persecución nos llevó a caer en una emboscada.

TÉCNICAMENTE A LA CABEZA

El adictivo estilo de juego y la presencia de elementos de tres géneros distintos son cualidades muy a tener en cuenta, pero la clave del nuevo programa radica en su realización técnica, con un portentoso motor 3D que genera escenarios a resoluciones de 1024x768 y con texturas en millones de colores que lle-



El adictivo estilo de juego y la presencia de elementos de tres géneros distintos son cualidades muy a tener en cuenta, pero la clave del nuevo programa radica en su realización técnica

Modelos de pasarela Fantástica

Si el aspecto de los gráficos no puede resultar más prometedor por el excelente trabajo que se está llevando a cabo en la generación de escenarios y construcciones, la realización de las criaturas sólo puede calificarse de espectacular, como podéis comprobar en estas imágenes. Esqueletos, minotauros, gigantes, aves de rapiña y la numerosa fauna de seres invocados por la magia presentan un denominador común; están vivos. Su presencia es tan impactante y real que casi da pena sacrificarlos en el combate. Por supuesto, las animaciones estarán a la altura de unos modelos poligonales que despliegan unos ataques sorprendentes. No sólo tendréis que ser unos excelentes magos en la composición de los hechizos, también deberéis ser hábiles generales; es vuestra obligación conocer a fondo la capacidad de combate (habilidad, resistencia, daño) de cada criatura para saber a cuáles invocar.













Los decorados están repletos de estatuas y un sinfín de elementos arquitectónicos muy elaborados, que colaboran en sumergir al jugador en la historia.



El cajón de los hechizos nos permitirá componer las distintas pócimas que emplearemos durante la misión en las partidas de combate instantáneo.



El bestiario de las criaturas que pueblan todo el juego es impresionante. Baste como ejemplo esta hiedra gigante, cuyos ataques sobrecogerán a más de uno.

gan a los 64 Mb. Podréis girar la cámara y efectuar un zoom para ir desde el primer plano que os alucinará con los detalles de las impresionantes anatomías de las criaturas hasta una perspectiva cenital perfecta para explorar los mapeados tridimensionales, cuya topografía ha sido especialmente diseñada para el render en 3D. El salto a las tres dimensiones no debe preocupar a los que se han pasado media vida en perspectivas isométricas, porque el movimiento del ratón controla la cámara de una forma sencilla e inmediata, mientras que la interfaz de control es directa como pocas.

Los efectos visuales son pieza fundamental en un juego que recurre a la magia y a la lucha entre seres mitológicos, y este aspecto lleva camino de convertirse en el más asombroso despliegue de luces, rayos, explosiones y tormentas de fuego jamás visto con anterioridad en el género.

MULTIJUGADOR

Además de tomar parte en la odisea que supone el modo de campaña, el jugador solitario también puede optar por crear partidas de combate instantáneo en las que el único objetivo es derrotar al ejército enemigo de un determinado escenario. En realidad se trata del mejor entrenamiento para llegar con ventaja a las partidas multijugador, en las que se desencadenará una orgía de combates de tales dimensiones que nunca habréis estado tan cerca de «Quake III» en un juego de rol. «Magic & Mayhem: The Art of Magic», lejos de limitarse a vivir de las rentas del original, emplea la última tecnología (el motor 3D empleará el Direct3D de DirectX8), para crear lo que sin duda alguna debe convertirse en un juego obligatorio para los aficionados al rol y en toda una referencia para el género.

A.T.I.

B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth

Es uno de los proyectos más impresionantes y más ambiciosos en el género de la simulación aérea y después de un desarrollo prolongado muchos aficionados permanecemos expectantes. Micromanía ha hecho un seguimiento detallado de «B-17 II», y por el momento no tenemos ninguna duda de que se han logrado gran parte de todos los objetivos previstos en el desarrollo. Es, sin duda, la más firme promesa a corto plazo en el género de simulación.

La mala noticia

Tratándose de un lanzamiento verdaderamente especial para todos los aficionados al género había surgido una tremenda expectación. Debido al tratamiento del simulador en base a los diez tripulantes, el modo multijugador se presentaba como una de las cuestiones más interesantes. Lamentablemente la opción multiusuario ha sido descartada para el producto final. La razón de eliminar una de las posibilidades con mayor potencial de juego es con toda seguridad cumplir con una fecha designada para el lanzamiento. Al parecer a los chicos de Wayward Design les ha "pillado el toro" en este aspecto, algo comprensible en cierto modo teniendo en cuenta la complejidad del proyecto. Nos queda la esperanza de que se publique en un futuro no muy lejano un parche que contenga la opción multiusuario.

Hipnótico, ese es el calificativo que se nos ocurre al observar una batalla aérea como espectadores.



La Flak, muy activa en todas las misiones, será otro de los peligros a losque los B-17 se verán expuestos.

El verdugo del eje

Desde que empezamos a saber acerca de este desarrollo hemos ido acumulando más y más interés por los sorprendentes objetivos que Wayward Design perseguía. Hasta el momento, todo aquello que podíamos esperar eran poco más que datos y pantallas pero ahora es el momento de confirmarlos. Hasta su lanzamiento son muchos los interrogantes que han de resolverse, pero ya por fin, tenemos entre manos una versión no finalizada de la que hemos obtenido fabulosas impresiones. Por otro lado, parece quedar claro aquello que temíamos: el programa sólo va a estar al alcance de unos cuantos privilegiados.

La temática del título es, básicamente, llevar a cabo misiones de bombardeo completas en un teatro de operaciones que abarca todo el frente occidental de la guerra, es decir: penetrar en territorio enemigo, dejar caer las bombas con acierto y volver a casa. ¿Entonces, hemos de esperar un programa monótono y repetitivo? Nada de eso. Cada instante en combate entraña situaciones de gran carga dramática y elevada tensión que se manifiestan en un ambiente bélico siempre dinámico. Existirán dos modos de campaña: Uno histórico, con una selección de 25 misiones que fueron operadas realmente por distintos B-17 de entre seis escuadrones pertenecientes a la Octava US Air Force. El otro modo es editable, lo que nos permitirá tomar el papel de comandante, una opción en la que se concentra la orientación estratégica del programa. Como comandantes nuestra labor pasará por asignar vuelos de reconocimiento previos a una misión de bombardeo, designar la tripulación de todo el escuadrón y vigilar la puesta a punto de cada aparato entre otras muchas cosas. Pero no puede definirse «B-17» sin tener en cuenta que toma elementos de varios géneros: estrategia, acción, simulación y algún toque diríamos... casi de rol en el tratamiento de las tripulaciones. Hemos hablado ya con anterioridad sobre cómo el título contempla el "factor humano" (Micromanía 63, Reportaje Hasbro) y lo cierto es que todo parece haber salido como se diseñó en un principio. El rendimiento de los distintos miembros de la tripulación dependerá de tres parámetros: la fatiga, el estado de ánimo y la experiencia. Cualquiera de nuestras decisiones tendrá efectos sobre estos parámetros y por ende en todos los miembros del escuadrón. Recordemos que el principal objetivo tiene dos vertientes; una es completar todo el periodo de servicio obteniendo éxito en las misiones y la otra que sobreviva el mayor número posible de los miembros de nuestro escuadrón.

OMNIPRESENTE EN VUELO

Uno de los retos más importantes que se revelan en la concepción de este desarrollo es que las amplísimas posibilidades de juego que plantea, jamás introducidas antes en un simulador, han de estar adecuadamente equilibradas de manera que no obstaculicen el juego. Para lograr que «B-17» sea una auténtica simulación de las operaciones de bombardeo en aquel aparato es muy importante crear un interfaz muy cuidado, con el cual podamos dirigir a todos los miembros eficazmente. De otra forma, se perdería el sentido de desarrollar un simulador de estas proporciones.

El interfaz constará de un conjunto de iconos distintos según el puesto en el que nos encontremos. Seleccionando uno u otro podremos movernos dentro del bombardero así como dar

Con toda probabilidad «B-17» contará con uno de los entornos bélicos más detallados y realistas de la historia de los videojuegos. En una palabra: espléndido



Pánico en el aire

La pasada suicida de un Fw-190 ha tenido consecuencias que pueden ser fatales. El caza alemán ha sido abatido pero no en vano. Por sus gritos, dos miembros de la tripulación, el piloto y el artillero de proa, han resultado heridos; una estela de humo también revela que el motor número 2 está inoperativo. Otro de los artilleros es presa del pánico ¿Qué hacer? El copiloto deberá hacerse cargo de los mandos o seremos alcanzados por la flak que no para de llenar el cielo de metralla. Urgentemente tendremos que proporcionar asistencia sanitaria al comandante, si muere la moral de los chicos quedará muy tocada y no podemos prescindir de su experiencia. (Decisión difícil, el otro muchacho no para de quejarse mientras pierde sangre... ¡Aguanta pronto estaré contigo!). Habrá que ordenar a cualquiera de los otros que utilice los extintores del motor antes de que el fuego se extienda. Mientras el oficial de navegación cambiará la ruta para que podamos llegar con sólo tres hélices. Después de todo, puede que podamos llegar al objetivo y lanzar la carga.
Este es un ejemplo de una de las muchas situaciones que pueden vivirse en «B-17 II», ¿Interesante no? De todos modos si las cosas van tan mal siempre tendremos el icono de "paracaidas" un último recurso para salvar el pellejo de la tripulación.





Los B-17 debían su capacidad de supervivencia en gran parte al hecho de poseer cuatro motores.

Interceptores y escoltas



Entre una de las posibilidades más atractivas de «B-17 : The Mighty Eighth» hemos de contar con pilotar cazas bien en misión de escoltas o en la de interceptación de los bombarderos. Estos cazas son del lado aliado los P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang y P-38 Lightning y del bando del Eje los Bf-109, Fw-190 y Me-262. Se trata de modelos de caza que entraron en escena en diferentes fases del conflicto. Al principio, nuestros bombarderos deberán medirse contra los Bf-109 y sólo en las últimas misiones deberán afrontar las abatidas de los poderosos Me-262 excelentes en su trabajo de interceptores gracias a sus motores a reacción y su autonomía.
Aunque las misiones siempre estarán ligadas a los bombarderos, el vuelo en cualquiera de estos aparatos no tiene que envidiar a ningún simulador especifico de los mismos en la actualidad. La sensación de inmersión en cabina es magnífica y de hecho quizá se trata de las mejores cabinas virtuales en un sim para PC. Hasta tal punto se ha estudiado cada modelo que se contempla la opción de ajustar la convergencia de los cañones en cada aparato.



El enfoque real del juego no está tanto en simular el propio aparato, sino los distintos papeles de la tripulación de manera individual y de todo el conjunto en la fortaleza volante

Las cabinas 3D de los cazas son, sin ningún género de duda, impecables. Inmersivas realistas y legibles.



La tripulación del bombardero tendrá una animación extensa y muy cuidada hasta el último gesto.

órdenes a los miembros de tripulación, solucionar diversos problemas o seleccionar una vista externa. Incluso nos permitirá en pleno vuelo introducirnos en la cabina de un caza de escolta o de interceptación para controlarlo. Aparte, en cualquier momento tendremos la posibilidad de cambiar el puesto de un tripulante o sustituir a un herido. El modelo de daños tendrá una importancia notable en este sentido, va más allá de quedar como un elemento decorativo en el momento de reproducir los impactos de proyectiles en el fuselaje. Internamente, los disparos provocarán averías o lesiones visibles a los tripulantes, lo que nos obligará a tomar decisiones a veces difíciles en "tiempo real". La tripulación ha de entenderse como el bien más valioso para lograr éxito global. La posibilidad de ocupar cualquier puesto dentro del bombardero es precisamente eso "una posibilidad" y no una imposición. Sería imposible estar al tanto de cualquier asunto en cada uno de los diez puestos. Lo más lógico es poder acudir a cada puesto en el momento en que tenga una especial importancia para la misión y el programa se encargará de automatizar las demás tareas.

IA CON LA HISTORIA

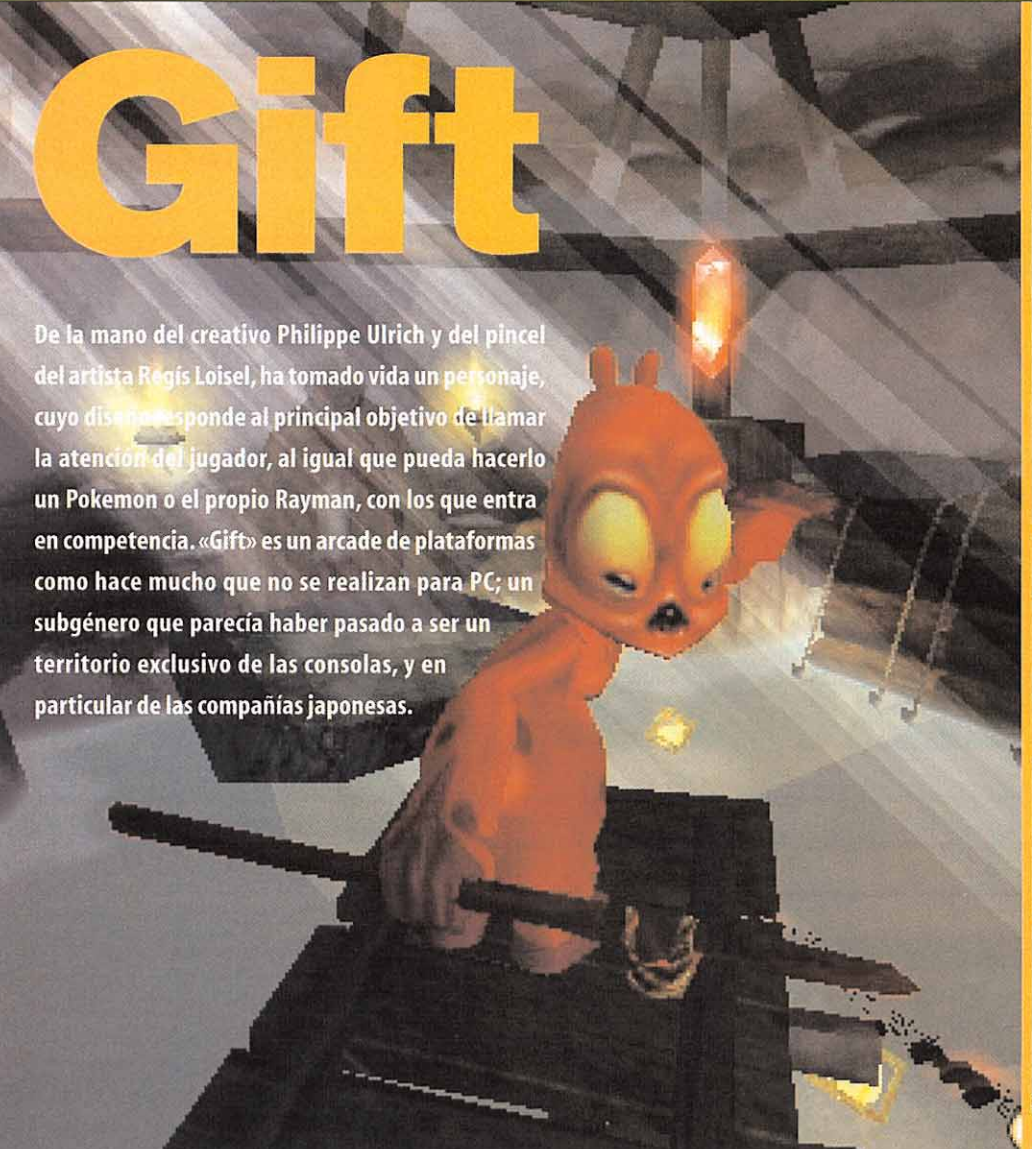
Por tanto, la IA se encargará de todo aquello que, en el puesto que ocupamos en ese momento, quede fuera de nuestro alcance. De hecho, podremos dedicarnos bien a controlar cada aspecto de la operación o simplemente pasar todo el vuelo escudriñando el cielo en una torreta esperando ver aparecer los cazas enemigos. La IA se basa en las tácticas empleadas por los pilotos, así pues irán evolucionando a lo largo del periodo de servicio. Los enemigos, al disponer de otros modelos de caza y más experiencia cambiarán sus maniobras y acudirán al encuentro de los bombarderos cada vez a mayores distancias del objetivo. Los artilleros coordinarán la defensa de la fortaleza informándose entre si sobre la posición de los enemigos. Por ejemplo, si un Fw190 realiza una pasada de atrás hacia delante, el primer artillero que podrá efectuar disparos será el situado en la torreta de cola. Cuando el avión le rebase él perderá ángulo pero indicará en voz alta la posición para que los demás estén atentos.

LA BOMBA POR LA VENTANA

«B-17» posee todos los ingredientes para que en su versión final podamos clasificarlo de obra maestra. Diseño, interfaz, gráficos, interacción, jugabilidad... El engine es en muchos aspectos innovador, así como las posibilidades de juego que integra. La utilización de diversos modos de render, bien en tiempo real o sobre fondos superpuestos para recrear las entrañas de la "fortaleza volante" es muy acertada y en ningún caso limitará la percepción de un logrado entorno bélico. En el desarrollo se ha implementado la utilización de los beneficios del hardware actual, por ejemplo con el motor de transformación e iluminación de las tarjetas gráficas basadas en GeForce II. El precio de todo esto es, como podéis adivinar, sus elevados requerimientos técnicos. En pocas palabras podríamos definir «B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth» como un programa de lujo para ordenadores de lujo. ¿Valdrá la pena actualizar el equipo para jugar a «B-17»? Puede que sea demasiado afirmar tal cuestión, pero desde luego es una buena razón para pensar en hacerlo.

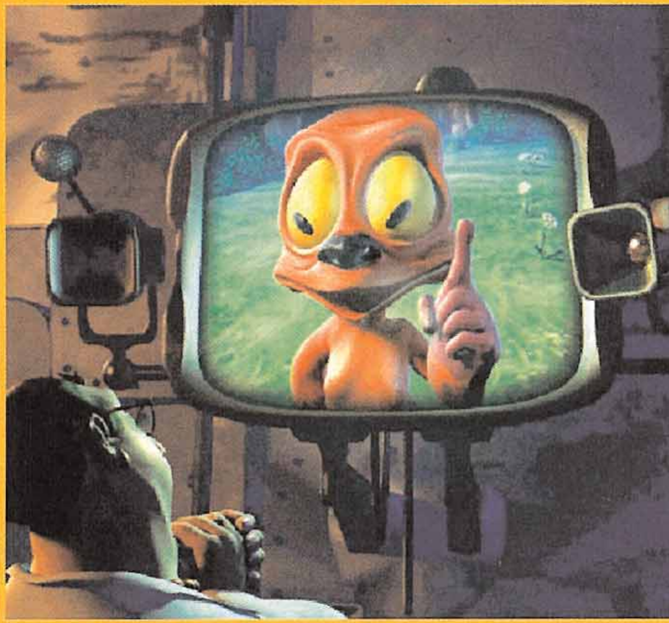
S.T.M.

Gift



De la mano del creativo Philippe Ulrich y del pincel del artista Regis Loisel, ha tomado vida un personaje, cuyo diseño responde al principal objetivo de llamar la atención del jugador, al igual que pueda hacerlo un Pokemon o el propio Rayman, con los que entra en competencia. «Gift» es un arcade de plataformas como hace mucho que no se realizan para PC; un subgénero que parecía haber pasado a ser un territorio exclusivo de las consolas, y en particular de las compañías japonesas.



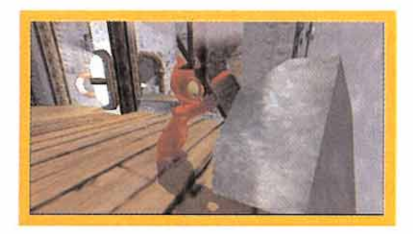


El maestro de las luces

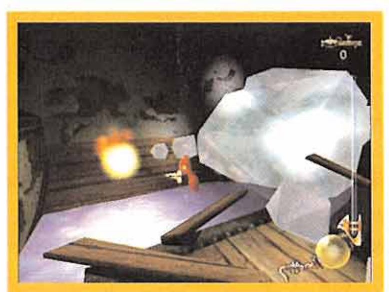
Gift» no está dirigido a un público estrictamente infantil, pero está claro que atraerá más a los jóvenes. Ofrece una jugabilidad óptima que puede satisfacer las expectativas de cualquier jugador, pero sin duda está dirigido a usuarios menos adultos de los que suelen hacer uso de un PC para jugar. Habiendo enfatizado en el personaje se procura dotar al mismo de un apreciable carisma, lo que se ve en las fases del programa y especialmente en el vídeo de introducción, donde hemos encontrado diversos gags que pincelan el personaje principal con grandes dosis de humor.

El estilo de juego, tratándose de un plataformas, es muy clásico. En este aspecto, el juego poseerá muchas similitudes con cualquiera de los más conocidos plataformas para PC. La diferencia es que «Gift» es un poco más "serio", y el humor contenido es algo más sutil. Nuestro personaje tendrá que explorar numerosos niveles enfrentándose con enemigos, a veces en situaciones realmente frenéticas, pero siempre en clave cómica.

La interacción con el entorno se limitará a realizar acciones con el personaje para llegar a partes de difícil acceso y luchar. Pero, también, hay un buen número de enigmas y puzzles que para ser resueltos requerirán atención y elucubrar muchas posibles soluciones. Hay un balance entre periodos de juego en los que prima la habilidad y otros en los habrá que hacer uso del raciocinio, cuya finalidad parece ser aportar mayor diversidad de juego que en los plataformas de siempre. Con todo, lo más llamativo en el estilo de juego de este desarrollo es la incorporación del tratamiento de luces y sombras como elemento necesario para la resolución de los puzzles.







Los mundos de luz y de sombra, y las criaturas que los habitan, dominan el tempo de la acción.



El acceso a los diferentes niveles que ofrece el juego siempre se hará desde una localización concreta.

Para dar vida a un nuevo personaje, uno de los elementos más importantes es la animación. No será muy amplia por lo que hemos podido apreciar, (sobre todo por que tampoco lo serán las acciones que pueda llevar a cabo), pero es muy suave y destaca por la expresividad que confiere al protagonista. No es tan "tierno" como otros personajes con los que compite, y tiene un cierto toque de diablillo que encaja en su carácter cómico.

El motor de «Gift» es íntegramente 3D, y ha sido desarrollado por Ekosystem, detalle que se aprecia en juego denotando una buscada adaptabilidad de la estructura del entorno gráfico para el género de plataformas. El tratamiento artístico en el diseño de los escenarios se desmarca de otros programas con el mismo corte que suelen recrear entornos de lo más surrealista. En «Gift» destaca una búsqueda de realismo visual que proporciona una ambientación más convincente y detallada. Otra de las características de que hará gala es la introducción de referencias y guiños a personajes de culto, desde personajes casi réplicas de los de Disney hasta claras parodias de otros juegos. Elemento que se está poniendo de moda como si los programadores homenajearan a otros creadores.

S.T.M.

Arcanum

Imaginad, por un instante, un lugar en verdad maravilloso, donde la magia y el auge de la tecnología conviven por igual. En el que un aventurero puede manejar una pistola de precisión o una espada de fuego. Un mundo que alberga castillos, así como zonas industriales y viviendas en las que habitan Humanos, Enanos, Elfos y Orcos. Un territorio lleno de runas antiguas, guerreros, magia, brujería y ciencia.

El aspecto gráfico de Arcanum recuerda bastante al utilizado en «Diablo», aunque tanto argumento como desarrollo difieren bastante del juego de Blizzard.

En algunas ocasiones los escenarios que veremos nos parecerán sacados de un mundo extraño y confuso, que nada tiene que ver con el nuestro.

La nueva Tierra Media

Arcanum» es el último proyecto que Troika Games –equipo de desarrollo que cuenta con miembros tan conocidos como Tim Caín, Leonardo Boyarsky o Jason Anderson– tiene entre manos. El juego, que sigue las pautas del rol, un género que últimamente, gracias a la aparición de grandes lanzamientos, ha reclutado nuevos seguidores, se está construyendo con la premisa de tener una jugabilidad altísima para producir nuevos niveles de entusiasmo y realismo.

«Arcanum» está recreado en un mundo donde conviven la magia y la tecnología, en un incómodo equilibrio para sus habitantes. Una tierra que no puede calificarse ni como "fantástica", ni como "futurista", pero en la que han aprendido, o por lo menos eso intentan, a convivir Humanos, Elfos, Orcos, Enanos y demás razas.

UN ROL DISTINTO

Seguro que toda esta historia os ha resultado familiar. Es fácil pensar en la Tierra Media imaginada por Tolkien y tan bellamente relatada en la trilogía de "El Señor de Los Anillos". Casi siempre, cuando un nuevo juego de rol sale al mercado, su trama argumental va asociada a las historias fantásticas de Dragones y Mazmorras. A pesar de incursiones ocasionales en otros terrenos, la mayor parte de lanzamientos de este género, se basan en historias fantásticas tradicionales y desafíos al estilo de combates con grandes Dragones. Sin embargo a principios de los 90 el diseñador Tim Caín y su equipo se inspiraron en la Tierra Media e intentaron ampliar el género pero incluyendo aspectos menos usuales. Su obra maestra, «Consequences», llevó a los jugadores a sentir una nueva experiencia en los juegos de rol. Ahora bajo el sello de Troika Games, Caín y sus muchachos intentan volver a la carga con «Arcanum», donde se combina la parafernalia clásica de los JDRs de espada y brujería, con la tecnología y la agitación social de la Revolución Industrial. Esto permitirá de nuevo a los "roleros" aventurarse en un nuevo, extraño y excitante universo.

INSÓLITO MUNDO

El mundo de «Arcanum» nos llevará a un lugar que está al borde del cambio. La Edad de las Leyendas donde magos y demás criaturas fantásticas gobernaron llega a su final, y la tecnología avanza a pasos agigantados. El conflicto entre la magia y la tecnología divide las carreras del mundo; mientras las sociedades como los Elfos abrazan el empleo de las artes misteriosas,



El panorama no resulta muy alentador para nuestro personaje. La nave donde viajaba ha sido derribada por los orcos y se ha estrellado en tierra hostil.



La tierra de «Arcanum» será un lugar sorprendente, donde magia y tecnología conviven al servicio de unos personajes preparados para cualquier sorpresa.

El final de la Edad de las Leyendas llega, mientras la tecnología avanza rápidamente

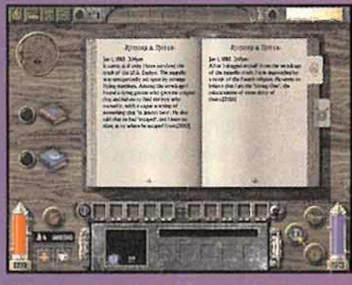


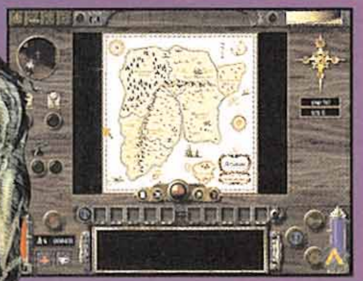
«Arcanum» viene dispuesto a enfrentarse sin complejos con los grandes representantes del rol, avalado por la gran experiencia de sus desarrolladores en el género



Hechizos y mapas

El mundo de «Arcanum» es muy extenso y tendremos que explorar muchas ciudades, edificios, cuevas..., amén de tener que hacer uso de pociones y demás hechizos para progresar en el juego. Por lo cual existirán a nuestra disposición unas pantallas que incluyen un mapa para no perdernos por el vasto territorio visitado, un libro de magia para aprender a pasos forzados los múltiples hechizos y un diario donde automáticamente se anotarán los hechos más transcendentales que nos vayan ocurriendo.









Los objetos de los que tendremos que hacer uso serán muchos y muy variados, por lo tanto conviene tenerlos controlados en nuestro inventario.





Como en todo buen juego de rol, habrá ocasiones en las que manejaremos a varios personajes a la vez ante determinadas situaciones.



Creando el personaje

Uno de los momentos más excitantes para un jugador de rol, es cuando le llega el turno de crear el personaje que va a representar durante el juego. Bien puede editar uno ya predefinido o crearlo a su gusto. En «Arcanum», contaremos con algunos ya construidos o por el contrario, tendremos la posibilidad de fabricarlos nosotros mismos. Si sois de los que anheláis montones de atributos, habilidades y objetos a utilizar, os aseguramos que este título va a colmar vuestras expectativas más que de sobra.





otros, incluyendo a Enanos y Humanos, encuentran que la tecnología es más atractiva. Estas dos opciones son tan diametralmente opuestas que estudiar una implica ser casi un ignorante de la otra.

Por ejemplo, un Enano que estudie tecnología puede manejar fácilmente una pistola, pero difícilmente podrá escribir con la ortografía rudimentaria. Esto hace que si se está construyendo un tren, la mera presencia de un estudiante de letras, puede hacer que la construcción de dicho tren fracase estrepitosamente, lo cual lleva a que surjan graves tensiones sociales entre los habitantes de Arcanum, unas tensiones que han llevado a una guerra civil bastante cruel y sangrienta, entre los seguidores de la ciencia y los detractores de la misma.

Este mundo tan variopinto es el telón de fondo que da pie para un argumento épico que puede sacudir al mundo de Arcanum y sumirlo en un caos total.

A GRANDES RASGOS

No cabe duda de que este nuevo producto que Troika Games está preparando, va a implicar toda una revolución en el mundo de los JDRs para PC. Por ejemplo, en la opción de diseñar un personaje, no bastará con seleccionar una raza y unos cuantos atributos de carácter. Las posibilidades de creación son casi ilimitadas.

Partiendo de ocho perfiles básicos como fuerza y carisma, hay que añadir una docena más como serán la resistencia a un veneno, o la velocidad de actuación ante una situación de peligro.

Pero no acaba aquí todo, existen dieciséis habilidades primarias más que van desde la creación de un fuego, hasta la capacidad para sanar ciertas heridas o enfermedades. Todo ello unido a la inclusión de cientos, literalmente, de caracteres únicos y tipos de monstruos que veremos desfilar ante nuestros ojos. «Arcanum» promete, y viene con ganas de hacer frente a todos los colosos que reinan la lista de éxitos de juegos de rol para PC. Los seguidores de este género estaréis muy pronto de enhorabuena, quizás incluso podáis incluirlo en vuestra lista de regalos navideños.

E.R.F.

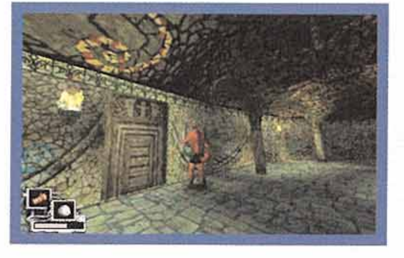
Hellboy

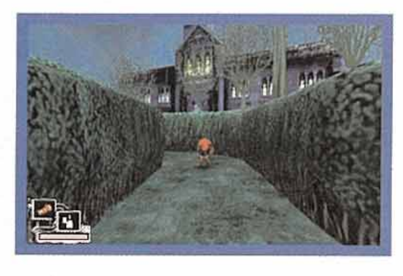
Del papel a la pantalla

La serie de tebeos Hellboy es una creación del popular dibujante y guionista Mike Mignola. Su protagonista, lógicamente el "Hellboy" que da título a la serie, es un demonio de color rojo cuyo origen está relacionado con unos misteriosos experimentos místicos de los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. A pesar de que según parece se trata del hijo del mismísimo Diablo (hablamos de Satanás, nada que ver con Blizzard), Hellboy resulta ser un buen chico y, tras la guerra, es adoptado por una familia inglesa con la que se cría, llegando incluso a cortarse los cuernos que surgen de su frente en señal de renuncia a su herencia malvada. Su trabajo como investigador de lo paranormal para el BPRD, una agencia gubernamental británica (algo así como Expediente-X), ha dado lugar a una serie de tebeos tremendamente popular y de gran éxito en todo el mundo.

A partir de esta base Cryo Interactive está preparando una aventura de acción en tercera persona que comienza con Hellboy y una compañera, buscando a un investigador del BPRD que ha desaparecido en medio de una misión. Sus pesquisas les llevan a ser hechos prisioneros dentro de un manicomio que, por motivos que en principio desconoces, además resulta ser un portal por el que terribles criaturas de la oscuridad están penetrando en la tierra. A partir de ahí tendrás que liberarte, averiguar el origen de las apariciones y, bueno, salvar el día y todas esas cosas que tradicionalmente hacen los héroes.

El sistema de juego es el habitual en este tipo de juegos y combina a partes iguales la exploración con la resolución de puzzles y el combate. Por lo que hemos podido ver hasta el momento no parece que la dificultad de los





acertijos y las pruebas vaya a ser muy elevada, aunque puede que esto se modifique en la versión definitiva del juego.

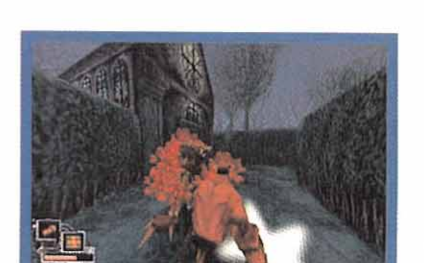
Por lo que se refiere a los combates, podremos ir recogiendo durante la aventura diferentes armas, así como la munición correspondiente para cada una, aunque en ocasiones lo mejor será recurrir al combate cuerpo a cuerpo, pues el puño derecho de Hellboy es una potente arma mística.

Gráficamente parece claro que los diseñadores están intentando capturar todo el ambiente tenebrista y gótico que caracteriza el trabajo de Mignola en la serie de tebeos. De momento es pronto para saber si lo conseguirán, pero por lo que hemos podido ver es seguro que los fondos oscuros y la ambientación recargada van a ser una constante a lo largo de todo el juego.

En cualquier caso, si en todas las aventuras el argumento es un factor fundamental, en «Hellboy» será especialmente importante el acierto con que se sepan reproducir las sensaciones a las que suelen estar acostumbrados los lectores del tebeo. Dentro de muy poco sabremos si Cryo ha tenido éxito en esta difícil misión.

J.P.V.

Siguiendo la tendencia de desarrollar títulos a partir de personajes de cómic, Cryo prepara un juego que se basa en las aventuras de Hellboy, la demoníaca criatura de Dark Horse, obra del genial Mignola



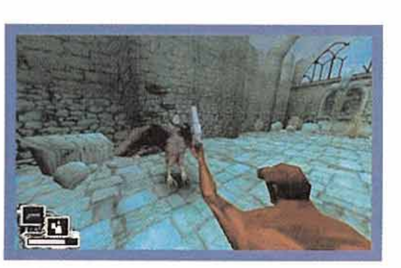
El puño derecho de Hellboy brillará para indicar que sus poderes especiales están activados.



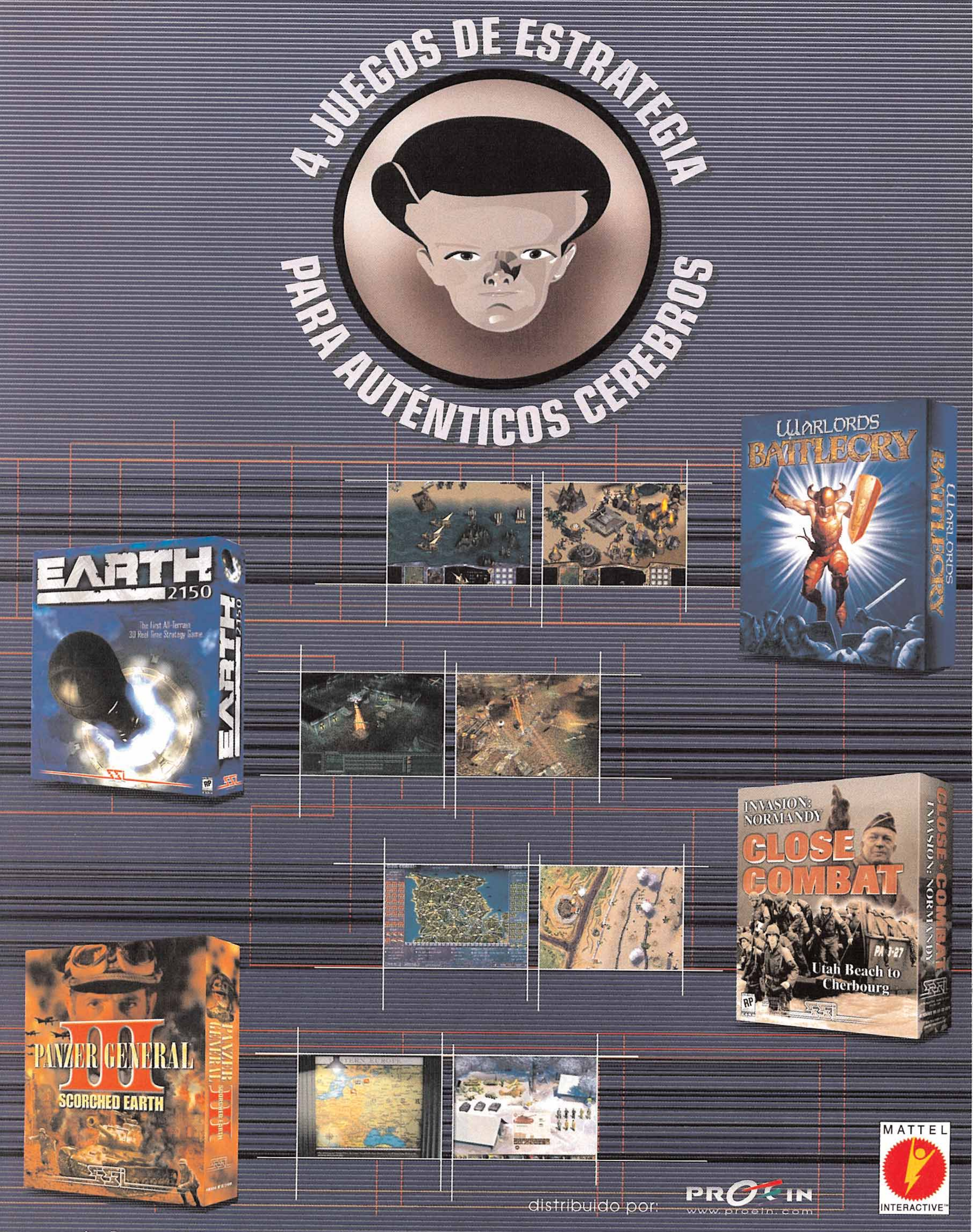
Parte de nuestro trabajo será ir recogiendo objetos y utilizarlos en los lugares apropiados.



La iluminación será un factor muy importante en el aspecto definitivo del juego.



Pese a su naturaleza demoníaca, Hellboy nunca dirá que no a un arma al enfrentarse a sus enemigos.


4 JUEGOS DE ESTRATEGIA
PARA AUTÉNTICOS CEREBROS
EARTH 2150
The First All-Terrain 3D Real Time Strategy Game
WARLORDS BATTLECRY
INVASION: NORMANDY
CLOSE COMBAT
Utah Beach to Cherbourg
PANZER GENERAL III
SCORCHED EARTH
distribuido por:
PROEIN
www.proein.com
MATTEL
INTERACTIVE
Av. Burgos, 16 D. 1º 28036 Madrid Telf: 91 384 68 80 Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Battle of Britain

Considerando la simultaneidad que se produce en los lanzamientos de varios sims de época que tratan los mismos aviones y se ambientan en los mismos escenarios, estamos entrando definitivamente en un nuevo ciclo en el que los veteranos sims de la Segunda Guerra Mundial que vieron la luz hace dos años tendrán por fin el relevo que veníamos esperando todos los pilotos de PC.

«Battle of Britain» recrea la que fue la primera gran batalla que se libró en el aire. Las tácticas empleadas por las fuerzas aéreas implicadas progresaron mucho en poco tiempo. Quizá esto haya motivado la introducción de un punto de vista estratégico en el juego

Pareja de Hurricanes a las doce

Introducir un modo de juego nuevo en un género es siempre una manera de aumentar el interés del programa, aunque, como en el caso que nos ocupa, no se relacione demasiado con lo que es simulación. Hacer de artillero en la torreta de un bombardero es casi tan sugerente como pilotar el propio aparato, además es una manera de descargar adrenalina en un género que requiere nervios templados. ¿Pero qué ha motivado esta opción? Parece ser que, en parte, es una manera de contrarrestar las virtudes previstas en otro gran esperado sim, el prometedor «B-17 II» de Microprose. En el programa de Rowan podremos ocupar el puesto de artillero en las tres torretas defensivas instaladas en los Do 17, el último recurso de supervivencia de un bombardero frente a los temidos interceptores.

La Primera gran batalla en el aire

Varios de aquellos títulos con la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo siguen ocupando el espacio aéreo de muchos discos duros aún hoy día, gracias a expansiones diversas y sobre todo a las aportaciones de una vasta comunidad de aficionados (que desde entonces no han cesado de crear añadidos con nuevos modelos, físicas mejoradas, escenarios, misiones...). Pero hemos tenido que esperar hasta el recién estrenado «Combar Flight Simulator 2» para ver un nuevo sim de corte similar. Con «Battle Of Britain» parece confirmarse un paso evolutivo, lo cual dadas las escasas señales de vida que estaba dando el género últimamente viene a aliviar a muchos de los que nos reconocemos entusiastas de los simuladores aéreos. De momento, la impresión que nos queda, después de haber probado una versión beta de este simulador, es que nos encontramos ante una de las promesas a tener en cuenta dentro del panorama de los próximos lanzamientos. Si bien hemos observado que hay muchos elementos (algunos muy importantes) aún por pulir, principalmente en el apartado técnico, hay pinceladas que desvelan auténtica maestría en su diseño. «Battle of Britain» se muestra con un potencial que, de ser bien resuelto, puede dar lugar a un simulador soberbio, aunque también implicará que sea uno de esos títulos a los que hay que dedicarles mucho tiempo para sacar el máximo partido a sus posibilidades.

ESTRATEGIA EN EL CENTRO DE MANDO

«Battle of Britain» es un proyecto de simulador "extenso", creado con la idea de que pueda actualizarse con añadidos y con vistas a que tenga una larga vida en nuestro disco duro. Hemos encontrado, echando un vistazo a los distintos menús del programa, que además se han empleado documentos gráficos históricos, lo que favorece una ambientación muy "retro", especialmente en la música que acompaña los menús. También, que toda su estructura es bastante clásica, con misiones de entrenamiento, bombardeo, combate aéreo..., hasta que nos topamos con el modo campaña. En la campaña de "Battle of Britain" intervendrá una considerable componente estratégica que trata de ampliar las posibilidades tradicionales de juego que, hasta la fecha, podían esperarse de un simulador. Será posible actuar como comandante de cualquiera de las dos fuerzas aéreas, enfrentadas tomando decisiones que afectan al desarrollo de la guerra en tiempo real. En este ámbito habrá que resolver muchas cuestiones: gestionar recursos en forma de cazas disponibles, combustible, munición; trazar rutas de bombardeo, etc. Afortunadamente, ser estratega además de piloto no es algo que vaya a resultar obligatorio; podremos olvidarnos de lo primero y concentrarnos en cumplir las misiones que nos sean encomendadas en el aire, el verdadero plato fuerte del programa, como, por otra parte, es lógico.


Los Stukas tuvieron una participación fulgurante al principio de la guerra, en la temible Blitz.


Perdimos la cuenta, pero la cifra de aviones volando a la vez puede ser de varias centenas.

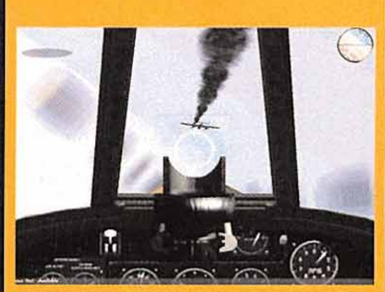






Cabinas 3D, en el buen camino

Hay de todas maneras, rescatando la cuestión de la realización técnica, un elemento que sorprende positivamente y es la realización de las cabinas 3D, al fin en el camino correcto. No me cansaría de insistir en la tremenda importancia de este apartado y resulta gratificante que otro simulador las esté haciendo bien. Por lo que hemos visto son quizá las más legibles y detalladas cabinas 3D, aunque también es cierto que padecen de una paleta de colores algo limitada. Todos los instrumentos funcionan correctamente y están en el sitio adecuado. Además, un detalle importante es que gracias al estupendo diseño de las vistas es perfectamente factible utilizar la de cabina para el combate aéreo. Todo un acierto. Eso sí, para ver lo máximo en inmersión quizá debamos esperar a las de «B-17 II» o «IL-2 Sturmovik», que tienen una pinta excelente.





Estrategia aérea

El modo campaña en «Battle of Britain» nos recuerda en parte al del mítico «EF 2000» de DID. Se desarrolla en tiempo real y permite designar qué objetivos son primordiales y en qué momento. Supone el primer motor de campaña de este tipo en un sim de la Segunda Guerra Mundial. Puede que no llegue a la profundidad técnica de «F-22 Total Air War» (también de DID), pero atiende con mucho cuidado a la necesidad de utilizar los recursos adecuadamente hasta la última bala de ametralladora y emplea un sistema de comunicaciones acorde con la tecnología de la época. Parece que representará una de las razones por las que quizá debamos decidirnos por «Battle of Britain».



La recreación de modelos, sobre todo en el caso de aviones no pilotables será suficiente a media-larga distancia pero de cerca se observa una falta notable de detalle poligonal.



El Bf-109, columna vertebral de la Luftwaffe, y a pesar de sus impresionantes características de vuelo, padeció una limitada autonomía, factor determinante en la Batalla de Inglaterra.

MÁQUINAS LIMITADAS, PERO NO LAS OPCIONES

En el control de vuelo destaca la introducción de efectos y mandos que hasta ahora habían tenido una presencia tímida en los simuladores para PC, que venían dando más profundidad a las características de cada aparato. El modelo de vuelo empleado se verá afectado por la densidad del aire en distintas alturas, la generación de turbulencias en las alas, vientos y otros fenómenos atmosféricos, pero sin descuidar un ápice la precariedad de la mecánica y la fiabilidad de los motores de la época. El realismo de todas formas podrá rebajarse. En caso de que decidamos mantenerlo al más alto nivel, habrá que manejar la palanca de control con mucho tino. Manipular los controles a tientas no servirá más que para dar bandazos que al final dejarán al avión en pérdida y con poca energía, o lo que es peor, provocarán daños estructurales en el propio aparato hasta el punto de que podamos llegar a perder un ala debido a la torsión a la que ha sido sometida. Por supuesto hay que contar con las diferentes capacidades de cada aparato, aspecto que se ha respetado claramente, revisando los inconvenientes reales que afectaron a los pilotos de la época. Incluso hemos comprobado como, al realizar determinadas maniobras en altura, el motor (el del Spitfire en concreto) amenaza con detenerse en pleno vuelo (defecto que tuvieron realmente los motores de los primeros modelos). Entre los aviones simulados parece que brillará especialmente el citado Spitfire de la RAF por su importancia, pero también podremos volar en Hurricanes. Por parte de la Luftwaffe tendremos los cazas Me109, Me110 y el bombardero Ju87 o "Stuka". Hay una opción adicional que mejorará la diversidad de opciones de juego del programa y es la de ocupar un puesto de artillero en uno de los tres principales bombarderos alemanes, concretamente en el Dornier 17. La acción en este modo es magnífica, las oleadas de interceptores provocarán momentos de tensión, pero sin exagerar un ápice el toque arcade.

OLEADAS DE STUKAS

Una de las características más llamativas es la magnitud de las batallas aéreas. En algunas misiones con bombarderos alemanes dirigiéndose hacia las costas británicas se ha podido contabilizar a "ojo" alrededor de un centenar de aviones entre escoltas, interceptores y los propios bombarderos volando simultáneamente y actuando cada uno en consecuencia con su particular misión. Al parecer, para que esto funcione no será necesario un equipo demasiado potente, y no se verá resentida la acción con respecto a otras misiones de combate aéreo con menos "actores". Claro que esto ha de tener un precio y en este caso será, al parecer, un detalle gráfico bastante escueto. Hemos de tener en cuenta que tratándose de una versión no finalizada quedan, como hemos dicho, cuestiones de índole técnica por resolver, pero recordemos que la sensación de realismo tiene mucho que ver con la calidad audiovisual en un simulador. Los gráficos son buenos pero tienen que impresionar y por ahora no lo han hecho. Las nubes no tienen nada que no se haya visto ya, los modelos resultan escasos de polígonos, lo que tiene difícil remedio a estas alturas del desarrollo, y las texturas del terreno, pese a dar una sensación excelente en altura pierden mucho cuando descendemos.

«Battle of Britain» es una gran promesa que depende mucho de la consecución del apartado técnico. Hay muy buenos detalles en las misiones, el combate, el manejo..., además de nuevas posibilidades de juego y un rigos a prueba de bombas. La pega está en los gráficos que carecen de esa capacidad de encantar que tanto puede equilibrar la balanza a la hora de decidirnos.

S.T.M.

El engine empleado es un desarrollo posterior basado en el de otro éxito de Rowan, el reconocido «Mig Alley»

FREEDOM FIRST RESISTANCE

Folletines futuristas

Parece como si Red Storm, la compañía fundada por Tom Clancy, se quisiera especializar en la producción de juegos como resultado de la adaptación de obras literarias al mundo de la informática.
Tras títulos como «Rainbow Six» o «Rogue Spear», basados en libros del propio Clancy y juegos que asentaron un género que se podría considerar como acción estratégica en su sentido más puro, la compañía se encuenta inmersa en el desarrollo de «Freedom. First Resistance», como primera adaptación de las dos que tiene en marcha de novelas de Anne McCaffrey.
Esta autora es conocida, sobre todo, por la saga Catteni, obras de ciencia ficción que trasladan al lector a un futuro en que la Tierra combate a una raza extraterrestre que esclaviza a la especie humana. Sin embargo, el equipo encargado del diseño y desarrollo no está tomando «Freedom» como una adaptación literal de la novela, puesto que gran parte del guión y del diseño de la aventura, aunque basados en el universo de la autora, son obra de los guionistas del juego.
«Freedom» se concibe como un juego de acción en tercera persona, que combina los puzzles y enigmas, y las conversaciones con distintos personajes, con múltiples combates. El personaje principal es Angel, una mujer de armas tomar, que no se encuentra sola en su aventura pues existen cinco caracteres –incluyendo a la propia Angel– que se pueden considerar como el centro en torno al cual gira toda la acción de «Freedom». El usuario podrá tomar el control directo sobre la protagonista, o algún otro personaje, pero manejando en todo momento a un grupo, y combinando sus habilidades para progresar en la historia. El componente rol, por tanto, se asoma también en la nueva producción de Red Storm.
Para afrontar el desarrollo de «Freedom», se ha tomado como base el engine de «Rogue Spear», que se ha ido adaptando al tiempo que el proyecto iba tomando forma. Así, desde el punto de vista técnico, la creación de nuevos editores, efectos visuales no contemplados en otros títulos de la compañía, y un engine dirigido hacia los detalles que potencien la jugabilidad y favorezcan el peso específico del guión, hacen que se pueda pensar en un título capaz de superar al mismo «Rainbow Six», en todos sus apartados. Tanto es así, que al preguntar a los responsables del juego por una posible similitud, incluso excesiva, con «Rainbow Six», la respuesta denota una consideración casi ofensiva de la comparación:"Pese a que cierta inspiración en conceptos básicos procede de «Rainbow Six», lo que se pretende ofrecer en «Freedom» es una nueva perspectiva de juego sobre un género que conocemos a la perfección, realzando tanto el guión como la narración y el realismo del conjunto. La emulación física es prácticamente perfecta en lo que respecta a las armas; las animaciones se basan en motion capture; los efectos visuales son completamente nuevos... A ello hay que añadir la popularidad que tiene Anne McCaffrey en el género de la ciencia ficción, que hará que muchos aficionados se sientan atraídos por este juego (...)" A pesar del optimismo de los chicos de Red Storm, para no llevarnos sorpresas, no estará de más esperar a ver qué nos depara el futuro en lo que respecta a «Freedom: First Resistance», y comprobar en vivo todo lo que haya de verdad, o no, sobre lo prometido.

D.D.F/F.D.L.


Uno de los personajes protagonistas del juego está buscando una clave en el cuadro torcido.


El juego está basado en las novelas escritar por Anne McCaffrey, famosa por la saga futurista: Catteni.

«Freedom» combina ingredientes de múltiples géneros, sobre unos cimientos de acción y aventura

El momento ha llegado...

Finalmente PlayStation 2 se hace realidad en Europa, y por supuesto en España. Aunque el, en apariencia irrelevante, retraso de un mes que ha sufrido el lanzamiento de la consola va a tener, en la práctica, consecuencias inesperadas. La que está llamada a ser la tecnología de mayor potencial, en la actualidad, del mundo del videojuego, no estará disponible para todos los que están interesados en ella en el momento oportuno. Micromanía hace en las siguientes páginas un rápido repaso a todo lo que rodea a PlayStation 2, desde el hardware, los juegos, las opiniones de la industria y las posibilidades de esta sorprendente y controvertida máquina.

¿Pero, es el adecuado?

La ley de la oferta y la demanda

¿Cuántas máquinas hay disponibles en España, desde el lanzamiento de PlayStation 2? Esa ha sido la gran pregunta a la que Sony ha dado largas durante meses, desde que se hizo oficial la fecha de lanzamiento. Todo apuntaba, como parece que así ha sido, a que la demanda iba a ser muy elevada. Entonces, por un lado, nos encontramos con un retraso de un mes. Por otro, Sony se descuelga con un extraño sistema de reservas, en el que, si nos fijamos en la letra pequeña, no se da ninguna seguridad sobre la fecha de entrega de la consola al usuario que ha reservado su máquina.

La razón estriba en que la producción de máquinas está siendo muy lenta, en un primer momento, pues no existen factorías suficientes como para producir en masa chips de una tecnología nueva, y cara, basados en un proceso de integración de 0.18 micras. Sony comenta que se repartieron 70 000 formularios de reserva, y que se agotaron y se repartió una nueva remesa. Mientras tanto, la compañía mantenía un silencio sepulcral sobre el número de consolas que iba a estar disponible en el momento del lanzamiento, en nuestro país.

Poco a poco, comenzaron a surgir rumores, a nivel internacional, sobre que Sony recortaba al 50 por ciento (de un millón a medio) el número de unidades a distribuir en Estados Unidos. Teniendo en cuenta que allí se utiliza el mismo sistema que en Japón (NTSC) y que en Europa el sistema usado es PAL, mal andaba la cosa, cuando ni siquiera las factorías ya en funcionamiento podía cubrir las previsiones.

Sony asegura que en Marzo de 2001 tendrá distribuidas tres millones de consolas en Europa. En España habría trescientas sesenta mil.

Al cierre de esta edición de Micromanía, Sony asegura que la cifra oficial de pedidos de reserva es de 40 000 unidades, pero que no podrán satisfacerla en un primer momento, aunque un par de semanas después del lanzamiento de la máquina, paulatinamente, habría más consolas hasta llegar a las 65 000 a fin de año.

Fuentes con las que Micromanía ha contactado, en distintas compañías, y que no desean ser identificadas, aseguran que Sony va a poner en circulación, en el momento de su lanzamiento, 25 000 consolas en España. Lo que no cubre, ni de lejos, la posible (o teórica) demanda existente.

El problema es que se da por hecho que, aparte de ese número inicial, no va a llegar ninguna consola más hasta Enero del 2001. Y eso, si no se produce otro recorte. Lo que quiere decir que, si alguien no ha realizado una reserva, probablemente hasta Marzo (fecha bastante real en aproximación) no vaya a ver ni una máquina expuesta en una tienda.

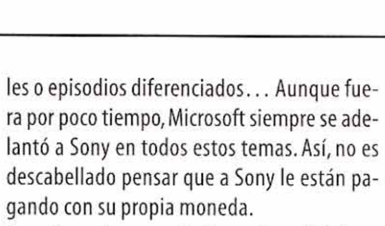
NOS GUSTA...

- **Que PlayStation 2 incorpore un DVD.**
- **Que incluya dos puertos USB, teóricamente compatibles con cualquier periférico que use esta conexión (teclado, ratón, módem...)**
- **Que se puedan conectar dos consolas entre sí, para partidas multijugador.**
- **Que posea una salida digital óptica para audio.**
- **Que se le pueda incorporar en el futuro un disco duro y conexión a Internet.**
- **Que sea compatible con los juegos de PlayStation.**

NO NOS GUSTA...



- **El precio.**
- **La calidad media de los juegos disponibles.**
- **La escasez de máquinas.**
- **La dificultad para desarrollar juegos.**
- **Que Sony no incluya un mando para el DVD.**



Fue poco antes del lanzamiento de Dreamcast en Japón cuando Sony desvió la atención del mundo del videojuego hacia una propuesta de futuro que, en aquel momento, tomaba forma de anuncio oficial. PlayStation 2 estaba en camino.

La estrategia (quizá no muy caballerosa, pero efectiva) de intentar frenar a un más que duro competidor, que enfrentaba una consola de 128 bit contra la cada día más obsoleta PlayStation, con promesas sobre un futuro brillante, a medio plazo, consiguió frenar las expectativas de un mercado que aguardaba la cada vez más incipiente nueva generación de máquinas, con verdadera ansia.

Las características técnicas de PlayStation 2 son, a día de hoy, harto conocidas, por lo que sería redundante extendernos ahora con una lista de número de polígonos por segundo, texturas, canales de sonido, etc.

Lo que más ha llamado la atención de PlayStation 2 desde el comienzo es su concepto. Sony no está vendiendo una consola, o al menos esa impresión da, según la idea que actualmente tenemos de una máquina de este tipo. Datos como la compatibilidad con los juegos de PlayStation, la posibilidad de usar PS2 como un reproductor de DVD vídeo, o el futuro que, según Sony, espera en función de las posibilidades de conexión online para el entretenimiento, convierten a PlayStation 2 es un electrodoméstico de vanguardia, dedicado al ocio digital.

Queda aún mucho por ver y descubrir en este sentido, pues Sony asegura que las posibilidades serán ilimitadas, pero de momento no ha descubierto su estrategia al respecto, ni confirmado con exactitud ninguno de sus planes, empezando por resolver los actuales problemas técnicos y de infraestructura que el entretenimiento online encuentra, en el momento presente.

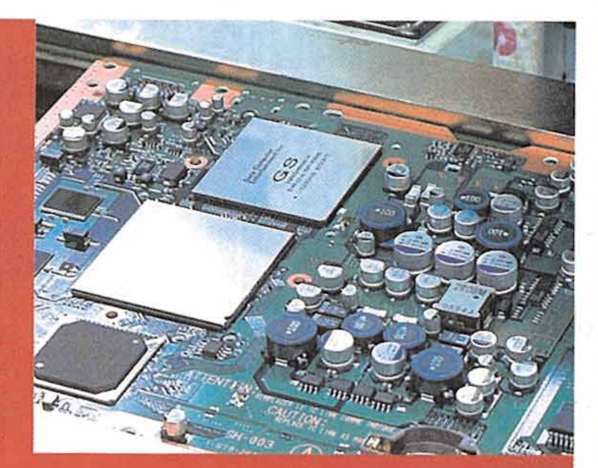
En este sentido, muchos de los últimos movimientos de la compañía en cuanto a las posibilidades de ampliación de PlayStation 2 (lo que le confiere ya un espíritu más propio de un ordenador, aunque no tenga un teclado), parecen responder a acciones de probables rivales directos en el ámbito de los juegos, como Microsoft, con su Xbox. Anuncios como el de un disco duro, una tarjeta de conexión a red, juegos descargables de Internet en niveles o episodios diferenciados... Aunque fuera por poco tiempo, Microsoft siempre se adelantó a Sony en todos estos temas. Así, no es descabellado pensar que a Sony le están pagando con su propia moneda.

Pero, fuera de especulaciones, la realidad sobre PlayStation 2 es que nos encontramos ante una máquina de potencial tecnológico casi ridículamente exagerado. No tanto por sus números, como por algo que muchos parecen pasar por alto a la hora de examinar la máquina: su arquitectura.

El elegante y sofisticado diseño de la arquitectura de PlayStation 2 es tan bello como peligroso. Como no hay moneda sin dos caras, el invento de Kutaragi tiene en su contra, irónicamente, aquello que lo hace tan irresistiblemente atractivo. Todo ese enorme potencial se debe al uso que PlayStation 2 hace de las técnicas de programación de más bajo nivel, las más complejas y diabólicamente sofisticadas de poner en práctica por los equipos de desarrollo, aunque las que mejores resultados obtienen de un hardware.

Esta es la razón de las continuas informaciones que circulan sobre las quejas de programadores y desarrolladores a la hora de crear

Potencia descontrolada



El corazón de PlayStation 2. Los chips Emotion Engine (CPU) y Graphic Synthesizer (GS) componen el verdadero motor de la bestia de Sony. Sin embargo, y pese a la descomunal potencia que ambos componentes otorgan, dos coprocesadores, las VU (Vector Unit), resultan mucho más importantes de lo que pueda parecer a simple vista.
Estos son chips dedicados, única y exclusivamente a operaciones matemáticas en coma flotante. El resultado es que son capaces de descargar a la CPU y el procesador gráfico de múltiples tareas, además de asumir toda la carga de procesos matemáticos complejos para realizar, entre otros trabajos, simulaciones físicas.
Entra aquí lo que se ha dado en llamar "Emotion Synthesis". En pocas palabras, se trata de utilizar algoritmos matemáticos para emular determinadas situaciones físicas reales, sin tener necesidad de partir de datos predefinidos, sino de parámetros que se modifiquen en tiempo real, según datos entrantes referidos a acciones del entorno.
Este pequeño maremagnum de conceptos se traduce, según Sony, en la posibilidad de no tener que definir todos los aspectos de un juego, pudiendo mostrarse comportamientos, condiciones, reacciones y efectos especiales, del mismo modo que ocurriría si estuviéramos viviendo una situación real.
Una vez más, la dificultad llega por el lado tener que entrar a trabajar directamente al corazón de los procesadores, en tareas muy laboriosas y difíciles de diseño y programación. Tiempo y rentabilidad versus resultados. Y la balanza no siempre se inclina del lado que a todos nos gustaría...

Periféricos

Uno de los aspectos primordiales para exprimir las posibilidades de cualquier juego es la disponibilidad de una serie de periféricos, que satisfagan cualquier posible demanda del usuario. En este sentido, aparentemente, PlayStation 2 parece algo limitada. La posibilidad de conexión de gamepads se limita a dos (como en PlayStation), y sólo es posible conectar más, hasta cuatro, mediante el uso de un multitap (específico para PlayStation 2, claro). Sin embargo, parece factible, en este sentido, aprovechar los puertos USB que incorpora la consola, para en un momento determinado utilizar periféricos estándar que soporten la conexión. La teoría dice que muchos funcionarán sin problema, pero aún está por demostrar.



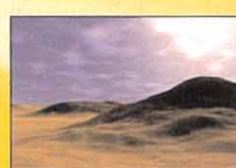
juegos en PlayStation 2. En la actualidad, la práctica totalidad de los juegos, ya sea de ordenador o consola, se basan en el manejo de herramientas, editores, API, middleware... y esto es algo que, en apariencia, Sony no ha previsto ni cubierto con la dedicación que debería. Una de las claves del éxito de PlayStation no fue, ni mucho menos, que resultara más potente que competidores como Saturn, ni por supuesto Nintendo 64, sino su sencillez de acceso, facilidades para la programación y un intensivo apoyo con herramientas de desarrollo, documentación y soporte técnicos. De hecho, el kit de desarrollo principal de PlayStation consiste en una tarjeta que se conecta a un PC, programando directamente sobre éste y usando aplicaciones, como ensambladores cruzados, para la conversión del código.
El apoyo de un gran número de compañías, produciendo juegos para una máquina que les resultaba asequible y cuyos resultados eran notables, fue la clave. De no haber existido ese apoyo, PlayStation hoy no sería lo que es. Además, Sony precisaba, tras sus numerosos intentos por introducirse en el mercado del videojuego, hacer todo lo posible para que su máquina triunfara, con lo que hicieron lo impensable en esa época: acercarse ellos mismos a los programadores (cuando solía ser al contrario) y darles todas las facilidades del mundo para la creación de juegos.
Hoy, sin embargo, parece que se está dando la vuelta a la tortilla. La complejidad de la tecnología no se ve, precisamente, y según comentan muchas compañías, compensada con apoyo y facilidades por parte de Sony.
PlayStation 2 es una máquina excelente, pero muy áspera. Y buena prueba de ello son sus primeros juegos. Casi todo el mundo parece coincidir en que no será hasta finales del próximo año, y probablemente a partir de bien entrado el 2002, cuando se vean juegos que, realmente, hagan justicia a la consola. De momento, el gran "shock" ha venido por parte de Konami, con los vídeos mostrados de «Metal Gear Solid 2». Y mientras el resto de compañías se apresuran a tener listos ciertos desarrollos, no es menos cierto que, después de ferias como el E3 y el ECTS, no se ha visto nada especialmente relevante.
¿Razones? Unas cuantas. Los únicos títulos que durante estos eventos venían demostrando un nivel notable de calidad resultaban ser japoneses. Y es que compañías como Capcom o Namco habían contado con kits de desarrollo casi un año antes del lanzamiento de la máquina en Japón. Sin embargo, la gran mayoría de compañías norteamericanas y europeas no habían podido poner las manos encima de uno de estos kit hasta 6 meses antes del E3, y en algunos casos aún menos tiempo.
La impresión generalizada en todo el sector del videojuego es que Sony se ha precipitado al lanzar PlayStation 2, cuando podía haber esperado tranquilamente un año más, coincidiendo con Microsoft y Nintendo, para preparar títulos realmente sorprendentes y que dejaran con la boca abierta al público pues, al fin y al cabo, es lo que han venido vendiendo todo este tiempo... ya se sabe, la maquinaria de marketing de Sony es de lo mejorcito que hay en su campo.
De momento, la demanda de PlayStation 2 parece ser grande. Y el catálogo de lanzamiento posee un número muy aceptable de títulos. La cuestión es ver si dentro de un año ese catálogo se ha incrementado en calidad y cantidad, en la medida de lo esperado, o por el contrario las cosas no empiezan a moverse hasta aún más tarde. Bien, siempre podremos ver una película de DVD, mientras tanto...

La polémica del DVD

Cuando Sony habla de PlayStation 2 como una máquina multipropósito, en que el DVD vídeo se torna como una de sus características más relevantes (la compañía habla de hacer aumentar el parque de aficionados a este sistema, en detrimento del vídeo casero), debería contar todo sobre el asunto de los Home Theater Systems, como se denomina en su idioma original.
La incorporación de descodificación de señal audio digital, con soporte de Dolby Digital y DTS es una de las cualidades más llamativas de PlayStation 2. Una vez comprobado que la máquina obtiene una calidad de reproducción de vídeo notable (aunque por debajo de los modelos de gama alta de la propia Sony, aunque la compañía asegure lo contrario... De otro modo, ¿por qué iba a seguir fabricando y vendiendo esos reproductores de DVD?), el audio es otro cantar.
Mucha gente no sabe que, para usar esas tecnologías tal y como deben ser usadas, esto es, con 5+1 canales discretos de sonido, se deben tener, precisamente, 6 altavoces específicos (canales frontales estéreo, canales surround traseros, canal central y canal de graves –subwoofer–), más un amplificador/descodificador de la señal digital de audio (también conocidos como AV Surround Receiver).
Bien. Un conjunto de los seis altavoces mencionados, de una calidad media, puede llegar a costar en el mercado entre 100 000 y 150 000 pesetas. El amplificador, por su parte, puede oscilar entre unas 90 000 y unas 150 000 pesetas. No hablamos ya de los sistemas que incorporan las últimas tecnologías, como Dolby Digital EX o DTS ES, que añaden un sexto canal central trasero, y con modelos que llegan a rondar, aproximadamente, las 400 000 pesetas (por otro lado, inútiles para PlayStation 2).
La suma es sencilla, si añadimos el coste de PlayStation 2. Por otro lado, Sony ha desarrollado y lanzado un sistema de sonido 5.1 para PlayStation 2, que incorpora todo lo mencionado, al módico precio de 150 000 pesetas (lo de módico no es en plan irónico, pues resulta barato en comparación con sistemas independientes). Pero, aún así, puede que más de uno se lo piense dos veces.
Si el equipo básico: consola (74 900), un par de juegos, por lo menos, (19 800), tarjeta de memoria (6 900), segundo pad (4 900), ya llega a superar las 100 000 pesetas, al sumarle lo que se puede necesitar para usar PlayStation 2 como DVD, con todas sus consecuencias, estamos hablando de un producto, desde luego, más dirigido a un consumidor de alto standing que a un jugador habitual.

Middleware







Cuando Sony comenzó a presentar escenas reales de las posibilidades gráficas de PlayStation 2, éstas se ceñían a diversas demos que mostraban sistemas de partículas, efectos visuales especiales, generación gráfica de imágenes en tiempo real, usando como fuente datos recogidos por una cámara de vídeo... algo bastante espectacular, en pocas palabras.

Pero el dato es significativo. Demos. Como las de Xbox (por cierto, ¿cuándo pensará Microsoft enseñar algún juego real?). Y como las que PlayStation mostraba en el CD que adjuntaba con la máquina cuando esta apareció. Muchos recordarán aquel impresionante T Rex, moviéndose de una forma pasmosa y dejando bocas abiertas por doquier. Pero la cuestión es que algo así pocas veces –por no decir ninguna– se llegaron a ver en un juego.

Y entramos en la cuestión principal: middleware. ¿Qué es el middleware? El término –anglosajón, por supuesto– hace referencia a una serie de programas que se encuentran a medio camino entre la máquina y su código, y las aplicaciones destinadas a programación (API). Sí, hablamos de engines.

Y el caso es que los engines son, por lo general, desarrollos lo bastante complejos y costosos como para que una compañía se permita afrontarlos, partiendo desde cero, a la hora de crear un programa (ahí está el ejemplo de Rebel Act y «Blade», con su Rebel One... más de cuatro años de desarrollo dan para pensar sobre el tema, ciertamente). Y cuando hablamos de máquinas en las que los API son estándar, no entramos en lo más duro del tema. Con lo que, sabido cómo funciona PlayStation 2, es fácil imaginar los quebraderos de cabeza que puede dar a un equipo de desarrollo.

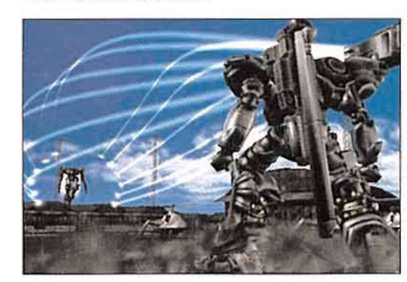
Diversas compañías se encuentran en proceso de creación de engines y middleware para PlayStation 2. Pero conseguir resultados significativos, como para que otras compañías licencien esa tecnología software y la puedan emplear en hacer juegos, sin excesivos problemas, lleva su tiempo. Compañías como Criterion, con su Renderware, Nichimen, Metrowerks, Angel Studios, Alias Wavefront, etc. son de las más populares en la creación de middleware. Pero el tiempo pasa, los engines no surgen como setas, y PlayStation necesita un catálogo... Algo que, de momento, sólo puede ser apoyado por compañías de gran tamaño y peso específico. Y volvemos a Japón...

Juegos para soñar

Sí. Lo más importante para una nueva consola son los juegos. Siempre ha sido así, y en PlayStation 2 no va a ser una excepción. Una buena cantidad de títulos está en desarrollo, y algunos de ellos prometen ofrecer algo verdaderamente nuevo. Sin embargo, la gran mayoría parecen entrar en la categoría de "nuevas entregas" de series que se van haciendo más y más longevas, y otros desarrollos se agarran a conceptos archiconocidos, como los juegos de coches. Hemos querido destacar algunos de los títulos más relevantes que se podrán ver de aquí a los próximos meses, bien entrado el 2001.

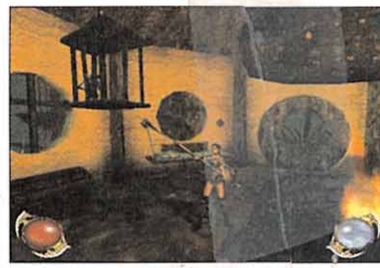


ARMORED CORE 2



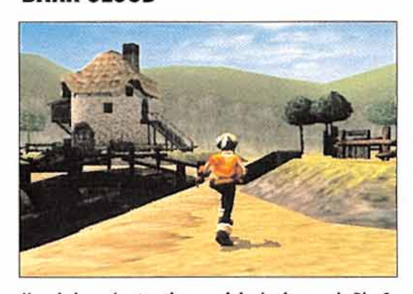
Acción y combate entre monstruos mecánicos de descomunales dimensiones. Los gustos de los nipones sobre todo aquello que tenga que ver con tecnología futurista, se pone de manifiesto en un título que no concede un respiro al jugador.

DRAKAN



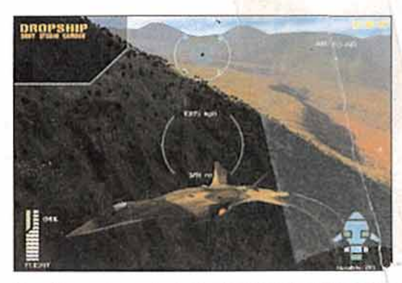
Un título procedente del PC, aunque va más allá de la simple adaptación, por fortuna. Nuevos y espectaculares escenarios, enemigos, posibilidades de combate y efectos visuales. A primera vista, una buena aventura para los amantes de la fantasía medieval.

DARK CLOUD



Uno de los más atractivos y originales juegos de PlayStation 2. El rol, afrontado desde una perspectiva algo diferente a lo habitual en los títulos nipones, y poniendo en práctica nuevos conceptos en el género, al tiempo que utiliza inteligentemente el potencial técnico de la Play2.

DROPSHIP



A medio camino entre la simulación y el arcade se encuentra esta producción, cuya depurada técnica en la gestión gráfica de escenarios abiertos y un uso poco habitual de la IA, lo convierte en un juego, cuando menos, atractivo e inusual.

DINASTY WARRIORS 2



Intenta combinar parte de estrategia, aventura y acción, en un conjunto que, a priori, se revela bastante interesante. Sin embargo, parece que en la práctica se decanta sobre todo por el último aspecto, lo que no le resta atractivo aunque a la larga tiende a hacerse muy repetitivo

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Por supuesto, Konami vuelve por sus fueros con el género deportivo, el que le ha dado algunas de sus mayores glorias (con el permiso de los fans de Kojima). Este título ha sido especialmente cuidado en apartados como el realismo, transmitiendo toda la intensidad de un evento atlético real.

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



Nueva visión del aclamado título de Tecmo, cuya primera versión acompañará el lanzamiento de la máquina. Excelente en casi todos sus aspectos, con un estilo de combate inspirado en la escuela de «Virtua Fighter». Prácticamente idéntico en casi todo a su homónimo en Dreamcast, salvo la inclusión de novedades como rotaciones de cámara en repeticiones, entre otras cosas.

ETERNAL RING



Un título, «Eternal Ring», que viene a ocupar un puesto de importancia (o al menos se dispone a intentarlo) en el panorama de los juegos de rol para PlayStation 2. Sin embargo, está dotado también de un toque de aventura más que notable, lo que lo convierte en un conjunto bastante prometedor, al que no habrá que perder de vista.

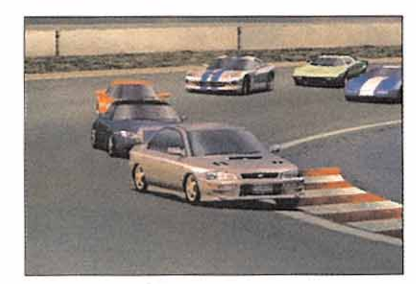
El tiempo pasa, los engines no terminan de desarrollarse y PS2 necesita un mejor catálogo

FANTAVISION



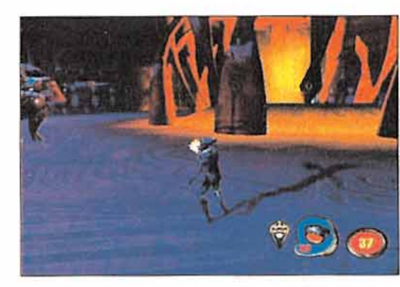
Sencillo y original como él solo. «Fantavision» es el típico juego capaz de enganchar a cualquiera, y hacernos pasar horas delante de la pantalla sin apenas darnos cuenta. No es, desde luego, lo que se podría llamar el juego representativo de PlayStation 2, pues la tecnología no es su principal aliciente.

GRAN TURISMO 3



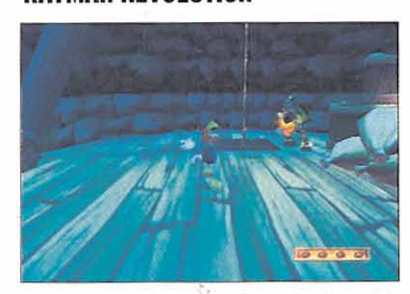
Una de las joyas de la corona de PlayStation 2. Polyphony ha echado el resto en la producción de uno de los juegos visualmente más conseguidos para la máquina de Sony, aunque sus continuos retrasos lo están convirtiendo en el eterno deseado. Sin embargo, todo apunta a que esta espera merecerá la pena.

MDK ARMAGEDDON



Versión del archiconocido título de Bioware, continuación de aquel magnífico arcade desarrollado por Shiny para PC: Ciertas variaciones sobre las versiones precedentes, para PC y Dreamcast, y la misma rabiosa calidad y diversión, apuntan a «Armageddon» como uno de los imprescindibles para PlayStation.

RAYMAN REVOLUTION



Nuevo y enésimo Rayman en el mercado. Sustancialmente parece no diferir de títulos anteriores protagonizados por la creación de Michel Ancel, aunque extraños rumores sobre las posibilidades del multijugador, se han deslizado por varios canales que hablan de nuevos modos de juego sorprendentes. Veremos.

FIFA 2001



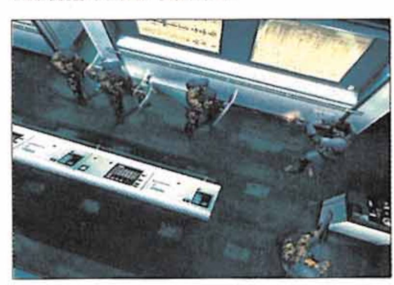
El apoyo sin reservas que Electronic Arts ha dado a PlayStation 2 encuentra su primera prueba en la versión 2001 de «FIFA», uno de los clásicos de la compañía. Aunque lo tiene difícil al competir con productos como los desarrollados por Konami, no se puede negar que el salto de calidad sobre cualquier versión de consola es evidente.

INT. SUPERSTAR SOCCER



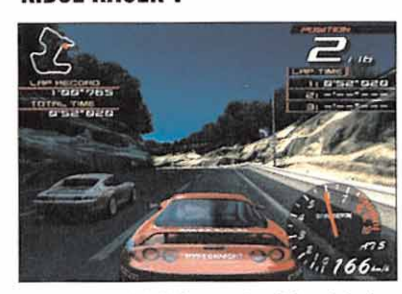
¿Será éste el juego definitivo (por el momento) de fútbol? El historial de Konami en PlayStation, en este sentido, les coloca a la cabeza de las apuestas por la posibilidad de conseguir el número uno en su género. Sin embargo, no pocas dudas quedan aún por desvelar en la versión final de «ISS».

METAL GEAR SOLID 2



Palabras mayores. Sin duda, el más esperado, espectacular y ansiado proyecto en desarrollo, a día de hoy, para PlayStation 2. Sony le deberá una muy grande a Kojima por lo que su nuevo título está haciendo a favor de la máquina. Aunque nada jugable (aunque parezca increíble) se ha presentado de manera oficial, todavía.

RIDGE RACER V



Nueva entrega del clásico entre los clásicos de los juegos de coches. Sin suponer una verdadera revolución sobre los títulos anteriores, sino más bien un homenaje a todos ellos, no se trata del más logrado título del género para PlayStation 2, pero sigue siendo «Ridge Racer». Es decir, algo que no defraudará a sus fans.

FREEDOM RIDGE



Uno de los títulos más atractivos que se presentan para los próximos meses en PlayStation 2 es también uno de los más desconocidos, pues su presencia en ferias y eventos internacionales es cada vez más restringida. Acción y estrategia se unen en un juego indicado para aquellos que buscan algo diferente.

LOTUS CHALLENGE



Otro de los grandes desconocidos en PS 2, pese a contar con la licencia oficial del constructor y asegurar todas las informaciones que circulan sobre el juego que se convertirá en uno de los más realistas títulos de coches disponibles. Es algo difícil de creer cuando no se han podido ver más que unas cuantas imágenes estáticas del juego.

MOTO GP



Adaptación de la recreativa del mismo nombre, un atractivo juego que basa su fuerza en una lograda sensación de velocidad y opciones de campeonato que lo hacen variado y divertido, pese a su nula originalidad. Un título destinado a los amantes de la velocidad sobre dos ruedas.

RUN LIKE HELL



Una de las ideas más innovadoras que se han visto en los proyectos futuros de PlayStation 2. Un "survival horror" asfixiante, de opresiva atmósfera y enorme realismo, dotado de efectos visuales muy por encima de la media, y que se puede convertir en todo un título de culto para los poseedores de una PlayStation 2.

EL EXTRAÑO CASO DEL MUNDO EXTRAÑO

Sí, ciertamente el caso de «Oddworld. Munch's Oddysee» ha sido uno de los más desconcertantes que ha sufrido el catálogo de PlayStation 2. Desde el primer momento en que se empezaron a hacer anuncios oficiales sobre los títulos de PlayStation 2, Oddworld Inhabitants apareció como una de las compañías claves para Sony, en la carrera de su nueva máquina. Asimismo, se habló en su momento de «Munch's Oddysee» como un título exclusivo para la máquina, que aprovecharía de manera especial y espectacular las posibilidades técnicas de PS2.

Llegó el E3 del año 2000, y «Munch's Oddysee» comenzaba su andadura, mostrando unas espectaculares secuencias pregeneradas, pero usando el engine del juego, que fueron de lo más comentado, positivamente, respecto del catálogo de PlayStation 2 en la feria. Sin embargo, a última hora, en el mismo E3, comenzaron a circular extraños rumores. Parece ser que en Oddworld Inhabitants no estaban demasiado convencidos de los resultados que estaban obteniendo. Se escuchaba que el equipo estaba encontrando unas dificultades enormes en determinados aspectos del desarrollo y la programación, y que el prometido efecto de FSAA (Full Screen Anti Aliasing) que PlayStation 2 pondría a su disposición, era poco menos que un infierno a la hora de ponerlo en práctica.

Dicho esto, los rumores comenzaron a extenderse como la pólvora sobre posibles retrasos, problemas, discusiones con Sony, comentarios sobre si PlayStation 2 no era lo bastante potente para lo que querían poner en práctica... hasta que, hace escasas semanas, saltó la noticia.

«Oddworld. Munch's Oddysee» había sido firmado como un título exclusivo... para Xbox.

Microsoft, en un golpe de efecto, quitaba a PlayStation 2 uno de los desarrolladores cuyos títulos habían sido aclamados por crítica y público para PlayStation, y ganaba un juego realmente atractivo para su catálogo. Las razones para esta decisión se argumentan, por parte del equipo, en que Xbox les ofrece el entorno ideal de trabajo y la potencia necesaria para su proyecto.

La intuición dice que, detrás de esto, que no tiene porque no ser cierto, existe un contrato con muchos ceros, similares a los que Sony firmó, en su momento, con compañías como Core, para asegurarse los derechos exclusivos de varias versiones de «Tomb Raider», para su PlayStation, dato confirmado por fuentes de la propia Core.

Pero la verdad sobre el extraño caso de «Oddworld» es algo que no sabemos si algún día llegaremos a conocer...



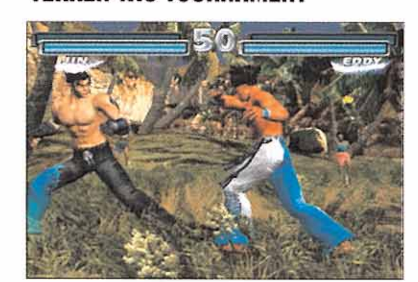
Microsoft le ha quitado a Sony uno de sus más importantes y aclamados desarrolladores

SSX



Una incursión en las modalidades deportivas de invierno, de la mano de E.A. Sports. Excelente en el apartado técnico y dotado de un alto grado de realismo. La sensación de velocidad que consigue es magnífica, y sus modalidades de juego lo hacen divertido y muy interesante.

TEKKEN TAG TOURNAMENT



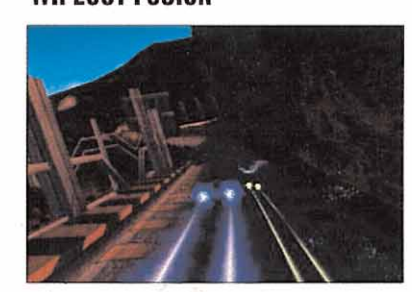
No es «Tekken V», ni una revolución sobre los títulos anteriores. Se trata, en cierto sentido, de una evolución lógica, en que aprovechando (aunque no muy a fondo) las posibilidades técnicas de PlayStation 2, se ponen en práctica todos los viejos tópicos de la serie. Destinado a todos los seguidores de «Tekken».

THE WORLD IS NOT ENOUGH



Nueva entrega de un Bond, James Bond, en el mundo del videojuego. Con el sello de Electronic Arts y la conocida estructura de "shooter" en primera persona con dosis de aventura, estamos ante un título destinado para aquellos que disfrutaron de juegos como «GoldenEye».

WIPEOUT FUSION



El juego que los fanáticos de «Wipeout» estaban esperando con ansia, ya está en camino. No hay nada nuevo que descubrir sobre este título. Tan sólo que se trata de toda la esencia de «Wipeout», pero con la mejor calidad técnica que se haya visto hasta la fecha en toda la serie.

STARWARS. STARFIGHTER



LucasArts no pierde ocasión de utilizar el empuje que el nombre de «Star Wars» tiene entre los jugadores de medio mundo, y «Starfighter» es la prueba. Según sus creadores, es un juego distinto y sorprendente, alejado de cualquier otra producción anterior. Lo más aclamado de sus características es la excelente gestión de escenarios.

THE BOUNCER



Mucho se ha venido hablando de este título, que pretende llevar el espíritu de los antiguos juegos de lucha callejera al mundo de las 3D. Se habla de él como uno de los juegos más prometedores para el próximo año, y en Japón se está convirtiendo en uno de los más reclamados por los usuarios.

TIME SPLITTERS



En Inglaterra «Time Splitters» está siendo aclamado como uno de los juegos más espectaculares de PS 2. El hecho de que sus creadores, Free Radical Design, cuenten entre su plantilla con parte del equipo de Rare que creó «GoldenEye» es todo un referente. Aunque lo que hemos podido ver no nos ha sorprendido mucho.

X SQUAD



Un juego interesante y atractivo, pero que encuentra su verdadero sentido una vez que se han superado los primeros niveles. Básicamente se trata de acción, con ciertos toques estratégicos en una producción original de Electronic Arts (de los pocos que no se engloban en el sello E.A. Sports).

STREET FIGHTER EX 3



Arriesgada jugada de Capcom que ha echado mano de uno de los nombres clásicos de su historial, para realizar un "experimento" con los entornos tridimensionales. Bastante controvertido por sus resultados finales, al menos nadie puede negar que la compañía no se quiere quedar encasillada en determinados estilos.

THE GETAWAY



Acción, intriga policíaca, mafias y carreras de coches en un área de 70 millas cuadradas en escenarios reales de Londres. Eso es «The Getaway», desarrollado por Team Candem y uno de los juegos europeos que más expectación está levantando. Una curiosidad. La parte de la simulación física está siendo desarrollada por un español.

TITANIUM ANGELS



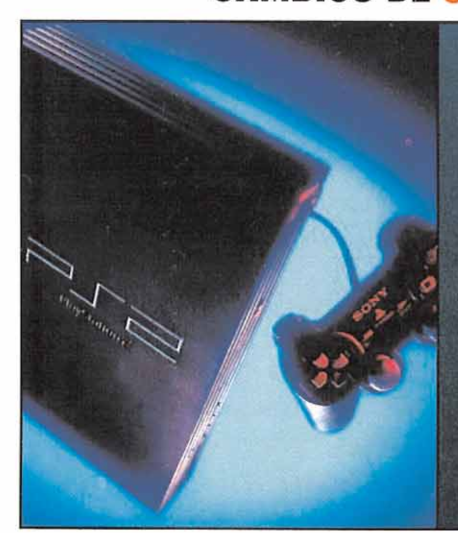
El proyecto de SCi, desarrollado a partir de un engine de nuevo cuño, lleva ya muchos meses de trabajo y de momento tan sólo se ha podido ver la versión PC. La compañía tiene puestas grandes expectativas en este juego de aventura y combate, protagonizado por una chica de armas tomar y un gigantesco mecanoide.

ZONE OF ENDERS



Otro de los grandes deseados en el país del sol naciente. «Z.O.E.» entra en una mecánica de diseño y acción bastante parecida a «Armored Core 2», aunque se distancia de éste en una compleja trama argumental y una mayor variedad de juego.

CAMBIOS DE ÚLTIMA HORA



Se había hablado por parte de Sony de que cuando PlayStation 2 estuviera lista para hacer su aparición, más de cuarenta títulos estarían disponibles en el mercado. Según parece, por desgracia algunos de ellos han sufrido retrasos de última hora y han pospuesto su aparición unas cuantas semanas. En cualquier caso, se asegura que antes de final de año sí existirá un número cercano al mencionado inicialmente.

Lo sorprendente es que, entre la gran mayoría de juegos disponibles en sus inicios, apenas sí existe alguno que no incida en ser una continuación, un título deportivo o un juego de coches. Porque, sí, resulta muy interesante comprobar cómo parece que a todos los desarrolladores les ha dado por los mismos géneros para los títulos de PlayStation 2.

Habrá que esperar aún muchos meses para que buenas aventuras estén disponibles, por ejemplo, o para que la estrategia haga su aparición.

PlayStation 2 está destinada a un futuro de revolución, según Sony y ciertas compañías aseguran. Pero, al menos el presente, parece encaminado a una simple evolución de los conceptos actuales.

JUEGOS DISPONIBLES EN EL LANZAMIENTO:

- Aqua Aqua: Wetrix 2
- Dynasty Warriors 2
- Eternal Ring
- Evergrace
- Fantavision
- FIFA 2001
- Gradius III & IV
- International SuperStar Soccer
- NHL 2001
- Pro RC Revenge
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Ridge Racer V
- Silent Scope
- SSX
- Swing Away Golf
- Tekken Tag Tournament
- Top Gear Daredevil
- ESPN Internationl Track & Field
- Wild Wild Racing

A PARTIR DEL 29 DE NOVIEMBRE:

- Driving Emotion: Type S
- F1 Championship Edition 2000
- Kessen
- Madden NFL 2001
- Theme Park World
- Super Bust A Move
- Midnight Club
- Smuggler's Run
- Timesplitters
- Disney's Dinosaur
- Rayman Revolution
- F1 World Grand Prix
- Summoner
- X Squad



El Capitán Trueno
En la montaña de los suspiros
La aventura gráfica
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

LA INDUSTRIA OPINA

Parece que la espera ha llegado a su fin. Sin embargo la controversia sobre la máquina ha venido removiendo unas aguas turbulentas en las que rumores y desmentidos se han sucedido sin cesar. Micromanía ha querido consultar a alguno de los pesos pesados de la industria del videojuego sobre el aterrizaje de la PlayStation 2 y el futuro del sector en general.

1 ¿Cuál es tu opinión sobre PlayStation 2 y sus posibles competidores?

2 ¿Estáis trabajando en algún proyecto para PlayStation 2?



IGNACIO PÉREZ, Director general y fundador de Pyro Studios

1: Tanto Dreamcast como PlayStation 2 son máquinas lo bastante potentes y atractivas, aunque las posibilidades que parece presentar PlayStation 2 hacen parecer a Dreamcast algo anticuada, cuando tan sólo tiene un año de vida. Respecto a Nintendo y Microsoft, diría que por lo que se sabe de su hardware van a presentar una dura batalla a la máquina de Sony.

2: «Commandos 2» aparecerá tanto para PlayStation 2 como para Dreamcast, a principios de la primavera del 2001.



DAVID PERRY, Presidente y fundador de Shiny Entertainment

1: Dreamcast es una máquina realmente buena, con un gran presente... Sin embargo, puede que PlayStation 2, gracias al marketing y a algún que otro juego se ponga por delante durante un tiempo. Dicho esto, lo que he visto de Xbox me ha dejado completamente alucinado, y es significativo ver como Sony empieza a preocuparse por lo que pueda hacer Microsoft, cuando aún queda un año para el lanzamiento de su máquina. Sobre GameCube, creo que Nintendo parte con la ventaja de contar con unos equipos de desarrollo como Rare, que aseguran un cierto número de títulos de calidad altísima. En mi opinión, el 2001 y el 2002 van a contemplar una guerra por el número 1 en el mundo de las consolas, que va a ser terrible.

2: Tenemos en proyecto un juego que combina acción y lucha, pero aún se encuentra en un estado muy, muy, muy primitivo de desarrollo. De momento, es algo que aún no se puede considerar como un juego real.
Pero sí tenemos un nuevo bebé llamado «Sacrifice». Por cierto, no dejéis de echar un vistazo a la web: www.sacrifice.net



JASON & CHRIS KINGLEY, Rebellion

1: Dreamcast es una máquina excelente, que da facilidades para trabajar y programar, y los resultados que se obtienen son magníficos. Además, los kits de desarrollo no son nada caros, con lo que una compañía independiente como Rebellion puede permitirse afrontar nuevos proyectos para la consola sin demasiados problemas.
PlayStation 2 también tiene muy buena pinta, pero conseguir resultados que expriman el verdadero potencial de la máquina se convierte en algo más que un simple desafío para el programador. Se trata de un hardware que nos hace volver a la antigua escuela de trabajos con código a muy bajo nivel. Quizá a nosotros y a otros programadores no sea algo que nos afecte seriamente, pero para gente metida en tareas técnicas que esté acostumbrada a trabajar de otro modo, va a ser realmente complicado.
Sobre Xbox podemos decir que lo que sabemos de la máquina nos hace pensar que será una consola genial, si Microsoft pone toda la carne en el asador, tal y como parece que está haciendo. Y sobre GameCube no tenemos aún una base real para dar una opinión, pero respetamos enormemente a Nintendo por su historia, y estamos convencidos de que será una máquina a tener muy en cuenta. Así, que haya varias y buenas consolas es algo que nos viene bien, para desarrollar buenos títulos para todas.

2: De momento queremos mantener el secreto sobre este tema, pero digamos que «Gunlok» es un juego que nos gustaría probar en alguno de los nuevos formatos de consola.



BRIAN WOODHOUSE, Productor de Bizarre Creations.

1: Dreamcast me encanta, y nuestros programadores están aún más encantados que yo con la consola.
Sobre PlayStation 2 parece que su principal problema es la dificultad que ofrece para programar, aunque se trata de una máquina excelente y de gran potencial, con lo que estoy seguro que se convertirá en otra de las joyas de la corona de Sony.
Xbox se presenta como una máquina de enorme potencial y parece bastante sencillo trabajar con ella. Sobre GameCube no puedo decir demasiado por el momento, aunque creo que para que consiga una oportunidad real en el mercado tendrá que vérselas con Xbox, más que con cualquier otra máquina.
Sólo el tiempo dirá cuál de estas consolas se impondrá sobre el resto. Mi opinión es que, al menos, tres de las cuatro tienen un gran futuro por delante, y creo que el mercado llegará a expandirse lo suficiente como para que convivan sin problemas. Como siempre, el marketing, los juegos y el precio podrán definir a un claro ganador.

2: De momento lo único que puedo decir que hemos tenido bastante trabajo con «Fur Fighters» y «Metropolis Streer Racer» para Dreamcast. Más adelante, ya veremos...



JUAN DIAZ BUSTAMANTE, Productor y fundador de Rebel Act Studios.

1: Creo que tanto PlayStation 2 como Xbox serán las dos grandes consolas del futuro. Dreamcast se encuentra en un punto muerto y quizá GameCube se establezca como la tercera en discordia. Xbox, sobre todo, tiene un gran futuro gracias a Internet, ya que los juegos online son una opción que hoy por hoy no se puede dejar de lado.

2: Nuestro objetivo ahora son los juegos online, y tenemos en proyecto un título pensado como producto masivo para multijugador, en distintos formatos, y en el que el uso de teléfonos móviles también tendrá su importancia. Pero no puedo asegurar que vaya a ser para PlayStation 2, en concreto



IAN BAVERSTOCK, Director General de Simis/GlassGhost

1: De momento no conozco GameCube en profundidad, así que no comentaré nada sobre esta consola.
Dreamcast está por detrás, técnicamente, de PlayStation 2 y Xbox, pero cuenta con la ventaja de llevar tiempo en el mercado y de que los desarrolladores tengan en proyecto juegos de segunda generación, que aprovechan mucho mejor el hardware.
En cualquier caso, creo que PlayStation 2 y Xbox son los dos grandes rivales. Sony tiene en su mano el haber creado un gran mercado, el potencial de su nombre y un año de ventaja sobre Microsoft, en el mercado. Pero Microsoft tiene una auténtica bestia tecnológica, un entorno de desarrollo y unas herramientas muy conocidas, y montones de dinero con los que apoyar la consola

2: Uno de nuestros nuevos títulos aparecerá en el mercado como una sucesión de capítulos disponibles a a través de Internet, lo que quiere decir que si las nuevas consolas soportan esta posibilidad, aparecerá para las mismas.



FIONA SPERRY, Directora de Desarrollo en Criterion Studios

1: Sega ha sido capaz de crear una máquina excelente en muchos aspectos. En Criterion hemos sido fans de Dreamcast desde su aparición, y pensamos que, sin ningún género de dudas, aún tiene mucho que decir, por lo que es posible que todavía le quede mucha vida por delante.
PlayStation 2 es magnífica y creo que llevará el concepto del videojuego mucho más lejos de lo que se pueda imaginar. De momento, es un sistema bastante complicado para trabajar, pero lo que se ha visto hasta ahora es sólo la punta del iceberg, los verdaderos juegos que aprovechen su potencial están por llegar.
Xbox me parece una propuesta genial en muchos sentidos, aunque su éxito depende de los juegos que pueda llegar a ofrecer.
Finalmente, creo que GameCube ofrecerá a los usuarios nuevos conceptos y formas de juego, más que basar su potencial en la cuestión tecnológica como PlayStation 2. Esto no quiere decir, claro está, que no posea un alto nivel técnico.

2: Bueno, no creo que deba contar todos nuestros secretos tan pronto, pero os garantizo que estamos trabajando en algo nuevo que resultará sorprendente para mucha gente.
Pero no adelantemos acontecimientos...


Enamórate de ella y no la olvidarás.
!Conviértete en la espía más sexy jamás vista, con un montón de pistolas, artilugios y fantásticos lugares
THE OPERATIVE.
No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE
PC CD
MONOLITH



DAVID BRABEN, creador de «Elite» y "gurú" de la industria

1: Después de tanto tiempo el que Sega sacará una nueva consola fue una gran noticia, sin embargo, no creo que los juegos actuales sean realmente buenos (o, al menos, yo no me compraría la consola por ninguno en especial). «Crazy Taxi» me pareció muy divertido y «ShenMue» tiene buen aspecto. Pero el que hayan tardado tanto en poner en servicio el soporte online me parece un detalle bastante negativo. Cosas como ésta creo que harán que PlayStation 2 la barra del mercado.

Sobre la nueva máquina de Sony creo que es bastante impresionante, pese a que los títulos actuales no me parecen nada del otro mundo (aunque quizá sean algo mejores que los que Dreamcast tuvo en el momento de su lanzamiento). Algunos de los proyectos que existen para el futuro tienen muy buen aspecto, y las características técnicas de la máquina son muy buenas.

Xbox aún tiene todo por demostrar, y PlayStation 2 estará en una situación de ventaja, por haber salido un año antes, cuando Microsoft lance su consola. En cualquier caso, creo que ambas se enfrentarán en una dura lucha. Técnicamente Xbox parece que será muy buena, aunque creo que lo que realmente hará que triunfe o no es la preocupación y el interés que Microsoft vuelque en la máquina, y que sea capaz de conseguir algo de lo que el usuario no tenga que preocuparse en su funcionamiento, como ocurre con el PC. Me refiero a actualizaciones de drivers, problemas con el SO, y tener que preocuparse por instalar juegos. El que esto me preocupe (desde mi punto de vista) se debe a que una máquina con un disco duro parece estar pensada para la instalación de datos, y entre ellos se pueden encontrar drivers defectuosos, virus, y otro tipo de software que haga que la consola no funcione como es debido. Muchas de las ventajas de un disco duro se pueden conseguir con una tarjeta de memoria lo bastante grande, como la de PlayStation 2, sin que te tengas que preocupar de esas cosas. Pese a todo, creo que la máquina parece bastante buena y que Sony tendrá que hacer frente a una competencia muy dura.

Sobre GameCube diría que tiene a su favor el hecho de que Nintendo, como yo lo veo, ha creado los mejores juegos de la historia, aunque en una cantidad muy reducida de títulos. Así que creo que será un rival a tener en cuenta para cualquier otro formato.

2: De momento no puedo decir nada al respecto...



CHARLES CECIL, Director General y fundador de Revolution

1: Para mí es bastante obvio, aunque a veces no se tenga en cuenta, que el hardware no es nada en sí mismo, y que sólo los juegos y el software hacen valer a un formato sobre otro. La tecnología es sólo una herramienta; importa más cómo los programadores la utilicen y la exploten, los productos, en definitiva. Sobre esto, creo que PlayStation 2 es el formato que dominará en el mundo de las consolas. Dreamcast tuvo su momento, pero no lo aprovechó. Sony hizo el anuncio del lanzamiento de PlayStation 2 sólo para frenar a Sega y consiguió su objetivo.

Que Xbox aparezca un año después que PlayStation 2 permitirá que tenga una tecnología más avanzada y además Microsoft tiene montones de dinero con el que apoyar el lanzamiento, pero el dinero no lo es todo. En mi opinión, Sony está en mejor posición que ninguna otra compañía.

Y GameCube tiene grandes juegos y grandes equipos de desarrollo. Aunque en cuestión de tecnología, no creo que puedan competir con Sony.

2: Como muchos otros equipos, estamos aún investigando las posibilidades del hardware. Sí puedo decir que fuimos uno de los primeros third parties en firmar con Sony para desarrollar un juego en PlayStation 2, y nuestro objetivo es crear algo que cumpla las expectativas de Sony: crear emociones nuevas al jugar. La narración y el guión serán básicos en este aspecto. Para Revolution es sólo a través del control sobre el juego y el contenido absorbente, aprovechando la tecnología, lo que puede llevar a desarrollar un gran juego, en lugar de usar la tecnología sin más.

Entonces, ¿Es tan genial Playstation 2?

Según se desprende, en líneas generales, de los comentarios aquí mencionados sobre PlayStation 2 y otras máquinas, se pueden extraer varias conclusiones.

Casi todo el mundo coincide en augurar un buen futuro a la nueva máquina de Sony, siempre que se consiga superar un escollo realmente duro: la dificultad de programación que ofrece la consola. PlayStation 2 demanda un esfuerzo de programación a muy bajo nivel, trabajando con accesos directos a memoria y usando todas las posibilidades de sus coprocesadores, que es donde reside gran parte de su fuerza, verdaderos trituradores de números en operaciones en coma flotante. Pero, el paso del tiempo ha ido imponiendo unos sistemas de desarrollo en que el uso de librerías, herramientas, editores, etc. ha ganado terreno gracias a su flexibilidad y potencia, obteniendo un equilibrio al que la gran mayoría de programadores no ha podido hacer ascos. Así las cosas, cabe preguntarse si se trata de cierta "comodidad" por parte de los desarrolladores a la hora de explotar las posibilidades de la máquina. Pero tampoco se trata de eso. La realidad es que un desarrollo en PlayStation 2 exige tal cantidad de esfuerzo, tiempo e inversión económica, que a la larga no resulta rentable para equipos de desarrollo más o menos pequeños.

Todo el mundo coincide en que pasará bastante tiempo hasta que se empiecen a ver cosas que hagan honor a la potencia de PlayStation 2. Y, sin embargo, también es sabido que los juegos que aparecen en el mismo momento del lanzamiento de una consola pueden definir sus posibilidades de éxito o fracaso. La cautela con que las compañías, últimamente, se están moviendo al afrontar desarrollos para PlayStation 2 (algunas incluso cancelándolos debido a la complejidad que demandan), no hace sino aumentar las dudas sobre cuántos equipos tendrá, finalmente, la máquina detrás, apoyando con sus títulos las exigencias del mercado, y a qué nivel estarán.



GAVIN CHESHIRE, Director General de Silicon Dreams

1: Dreamcast es una máquina con un excelente presente y aún no ha llegado a mostrar su potencia máxima. Es muy fácil desarrollar juegos en ella (mucho más que en PlayStation 2) y además cuenta con una opción de juego online, aunque todavía no ha llegado a mostrar todas sus posibilidades reales.

PlayStation 2 ofrece una tecnología maravillosa, pero programar para esta máquina es algo verdaderamente complejo y exige demasiadas horas y equipo humano. Me preocupa bastante la estrategia que siga Sony para la edición de títulos, pues crear juegos en PlayStation 2 no parece totalmente rentable, debido a los costes que exige en producción, lo que puede hacer que su catálogo se reduzca de manera dramática. Xbox es como un PC súperpotente, con una arquitectura optimizada, o sea, una máquina maravillosa. Los desarrollos en Xbox serán bastante asequibles y se convertirá en un duro rival para Sony. Sobre GameCube no puedo decir mucho. No soy un gran fan de Nintendo y creo que su política de desarrollos se convierte en una restricción para sus posibilidades de futuro.

2: Silicon Dreams se ha hecho famosa por sus juegos de fútbol, y aunque no sé si haremos alguno para PlayStation 2 en concreto, lo que es seguro es que continuaremos atendiendo con productos de calidad la demanda que existe de más títulos deportivos en las nuevas consolas.



CHRIS GIBBS, Director General de Attention to Detail

1: Dreamcast es la elección perfecta en la relación calidad/precio. Aún hay algunos títulos que no le hacen justicia, pero en general los buenos títulos de que dispone hace que merezca la pena decidirse por ella.

Además, cuenta con gran facilidad para el trabajo de desarrollo y un apoyo enorme por parte de Sega. El tema de juego online ha tardado en ponerse en marcha, pero ahora es una de sus mejores bazas y permite augurar un gran éxito en el futuro.

La tecnología, pese a encontrarse ligeramente por detrás de PlayStation 2 es realmente buena. Además, aunque PlayStation 2 ofrece gran potencial en este sentido, es terriblemente compleja para trabajar, pero cuenta con un buen futuro al existir muchos títulos en desarrollo. Es posible que sea la número uno en el futuro.

De Xbox debería decir que sobre el papel está todo genial, pero me preocupa cómo apoyará Microsoft el desarrollo de juegos. Supongo que no repararán en gastos, pero es difícil que consigan equiparar Xbox al nivel de "objeto de deseo" que se consiguió con PlayStation. Sobre GameCube, lo único que puedo decir es que Rare es la clave de su posible éxito.

2: No puedo deciros títulos, pero puedo confirmar que hay dos juegos en desarrollo para PlayStation 2. Uno de ellos es un concepto revolucionario y que usa una mecánica de juego nunca vista.



PETER MOLYNEUX, Fundador de Bullfrog y Lionhead Studios (actualmente Director de Desarrollo para Xbox, con Microsoft).

1: PlayStation 2 es el sueño de cualquier programador en cuestión de potencial y tecnología, pero creo que pasarán muchos años hasta que alguien sea capaz de llevar la máquina al límite de sus posibilidades.

Estoy seguro que aparecerán juegos muy buenos para la máquina, pero Xbox es en mi opinión mucho más accesible y compensada. En general diría que casi todas las nuevas consolas me parecen muy interesantes.

La aparición de Dreamcast le dio una ventaja a Sega sobre otras compañías, pues los programadores conocen ahora mucho mejor sus posibilidades, mientras que al resto de consolas les costará bastante llegar a un punto de gran calidad en sus títulos.

Algo que me parece muy interesante de Xbox es el potencial que brinda el disco duro, que puede permitir gran flexibilidad en gestión de gráficos y mundos de gran tamaño, así como las posibilidades de intercambio de datos con la memoria.

Además, el hecho de que Xbox y PlayStation 2 utilicen DVD como soporte, hará que mucha gente ajena al mundo de los videojuegos se acerque a las máquinas para ver películas, y acaben echándose una partida a algún que otro título de vez en cuando.

2: No. Creo que para PlayStation 2, no (sonrisas).



GUÍA MICROMANÍA Nº1. 695Ptas.





GUÍA MICROMANÍA Nº3. 695Ptas.

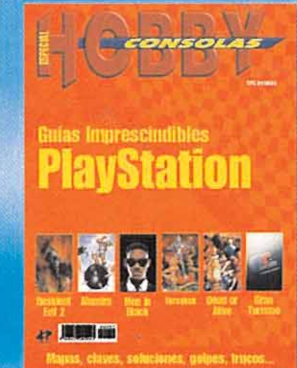


GUÍA NINTENDO Nº1. 795Ptas.

SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64

Super Mario 64

GUÍA PSX Nº2. 695Ptas.



TODAS TUS GUÍAS PARA TODOS TUS JUEGOS

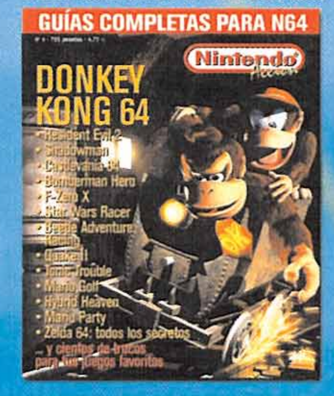
GUÍA NINTENDO Nº2. 795Ptas.



GUÍA PSX Nº3. 695Ptas.

HOBBY CONSOLAS
Guías Imprescindibles
PlayStation

GUÍA NINTENDO Nº4. 795Ptas.



GUÍA PSX Nº6. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº5. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº4+PLATINUM. 695Ptas.

Play manía
NÚMERO ESPECIAL
Guías PlayStation
Las Mejores Guías Platinum
Final Fantasy VII
Resident Evil 2
Medievil
Gran Turismo
Tekken 3
Tomb Raider II
Crash Bandicoot 2

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 1), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

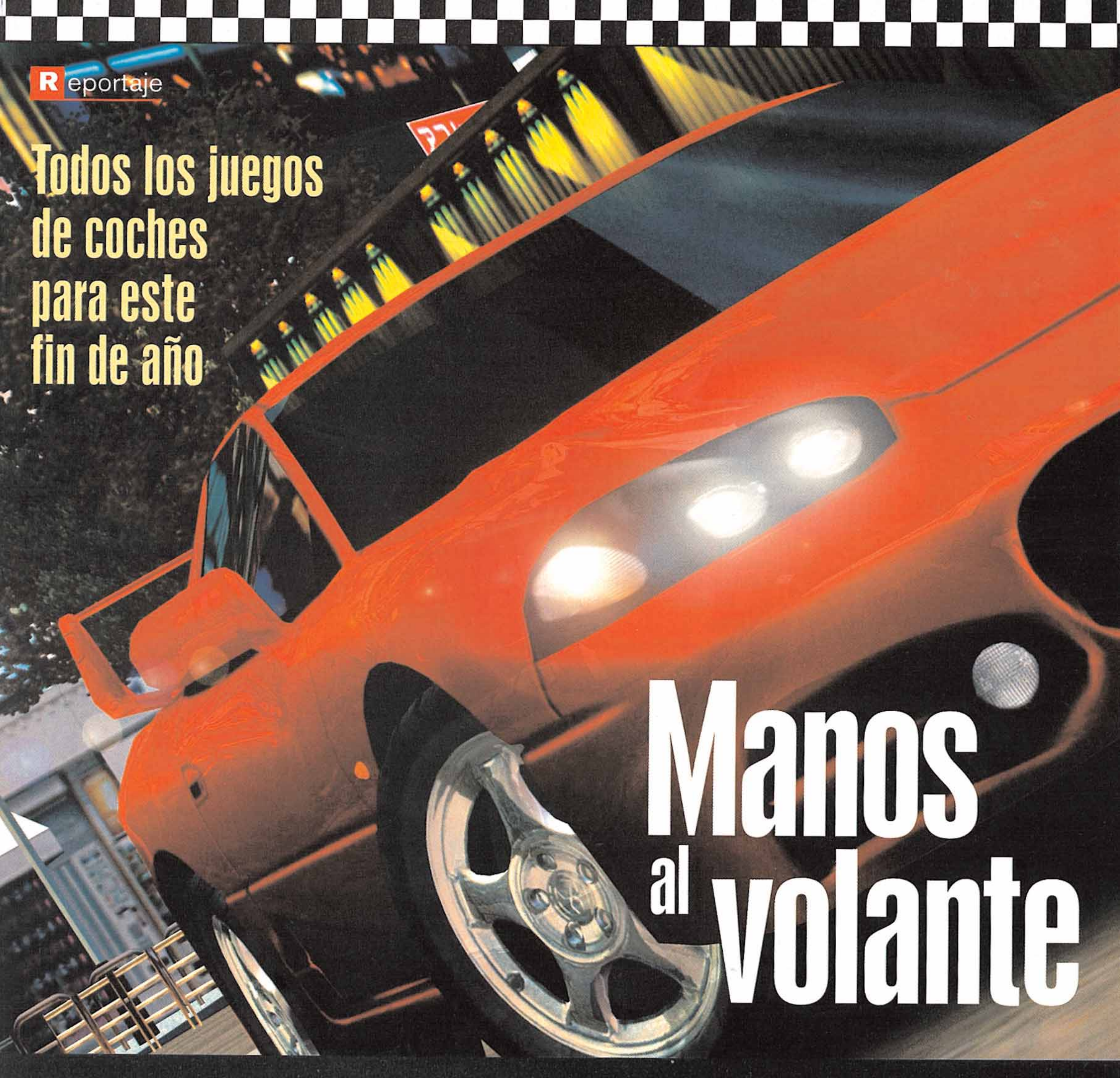
Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma





Todos los juegos de coches para este fin de año

Manos al volante

- V-RALLY 2
- COLIN McRAE RALLY 2.0
- PRO-RALLY 2001
- STUNT GP
- SCREAMER 4X4
- INSANE
- METROPOLIS STREET RACER
- DRIVER 2

Las modas no cesan, y aunque es normal que siempre coincidan en el mercado tipos de juegos similares, de vez en cuando se dan casos tan sorprendentes como el que nos ocupa: encontrarnos, entre los títulos protagonizados por los coches y la velocidad, tres juegos diferentes que afrontan una misma temática, los rallies, aunque con perspectivas algo diferentes. Micromanía ha decidido, por tanto, dar un repaso global a los juegos dedicados a las cuatro ruedas que, o bien están ya disponibles, o se encuentran en preparación para su lanzamiento en las próximas semanas, y que pretenden satisfacer todo tipo de gustos y exigencias de usuarios aficionados tanto a la simulación como al arcade. Encontraréis juegos que van desde los aspectos más "serios" del automovilismo, hasta otros cuya principal intención es entretener al usuario durante un buen rato. Esperamos que esta selección de juegos, viendo los aspectos positivos y negativos de todos ellos, os sirva de referencia para escoger el más adecuado a vuestros gustos y disfrutéis de él cuando pongáis las manos en el volante.

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Diversión sin complicaciones

• Compañía: **EDEN STUDIOS/INFOGRAMES** • Disponible: **PC, PSX, DREAMCAST** • Versión comentada: **PC** • Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 640 MB • Tarjeta 3D: Sí (AGP 8 MB) • Multijugador: Sí (pantalla partida)

«V-Rally 2» no es una opción a considerar... por todos aquellos a los que les guste la simulación automovilística más realista y precisa. Y es que el último trabajo de la compañía Eden Studios es uno de los juegos de conducción de rallies con más carga arcade que se puede encontrar ahora mismo a la venta.

Por su aspecto exterior uno podría pensar que «V-Rally 2 Expert Edition» es un simulador de carreras de rallies como tantos otros que abundan en el mercado y, de hecho, si tuviéramos que juzgarlo únicamente por el número de opciones y modos introducidos entraría perfectamente dentro de esta categoría. Pero el caso es que basta con comenzar a jugar una partida para comprender que la palabra "realismo" tiene muy poco que ver con este juego y que en realidad nos encontramos ante un arcade puro y duro. Y uno muy fácil, además, porque lo cierto es que no parece muy probable que Carlos Sainz a los mandos de su Ford Focus pudiera recorrer todo un circuito de punta a rabo sin apenas levantar el pie del acelerador, como hemos hecho nosotros sin el menor problema en «V-Rally 2».

En cualquier caso, esta orientación hacia el arcade no se debe considerar como un aspecto negativo, siempre y cuando se asuma desde el principio y quede claro que nos encontramos ante un juego cuya principal misión es entretener, aun a costa de suprimir aspectos tales como la complejidad o el ya mencionado realismo.

MUY COMPLETO

Como ya hemos indicado antes, la lista de opciones de «V-Rally 2» es muy extensa. Para empezar, a la hora de jugar podremos optar entre cuatro modos de juego diferentes: Arcade, Trofeo, Campeonato y Prueba de tiempos.

Además, mientras que en los dos primeros podremos disfrutar de un modo multijugador para dos participantes a pantalla partida, en el modo Campeonato podrán competir hasta cuatro jugadores en partidas alternas. En total, entre todos estos modos suman la nada despreciable cantidad de 80 circuitos diferentes, aunque, lógicamente, no todos serán accesibles desde el principio sino que se irán "abriendo" a medida que vayamos completando carreras y niveles con éxito. Estos niveles se encuentran repartidos por países de todo el mundo y, en consecuencia, su ambientación será tremendamente variada, desde las carreteras nevadas de Suecia hasta las pistas de barro de Nueva Zelanda.

En lo que se refiere a los vehículos, inicialmente podremos elegir entre 17 modelos diferentes del Campeonato del Mundo de Rallys de este año, pero si conseguimos ganar la suficiente cantidad de pruebas podremos acceder además a otro 10 coches clásicos extra.



Los vehículos se deformarán en tiempo real, pudiendo alcanzar estados verdaderamente desastrosos.

«V-Rally 2» cambia realismo por diversión, dando como resultado un arcade sencillo pero muy entretenido

LUCES Y SOMBRAS

En el apartado técnico «V-Rally 2» presenta dos caras bien diferenciadas. En el lado positivo nos encontramos con el elevado nivel de detalle con el que han sido modelados los diferentes vehículos, así como con la fidelidad con la que reproducen las características de sus contrapartidas reales. Además, a medida que vayamos acumulando kilómetros de circuito el motor del juego se encargará de acumular suciedad sobre la carrocería así como de deformarla en tiempo real de acuerdo a los golpes recibidos.

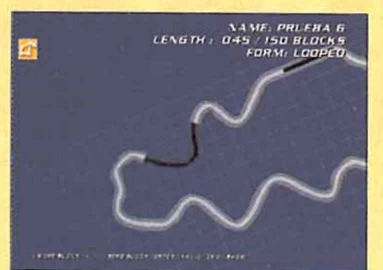
Por otra parte, la variedad en los circuitos se ha respaldado con una variedad similar en cuanto a los gráficos empleados para su ambientación, de manera que nunca tengamos dudas en cuanto a en qué lugar del mundo estamos compitiendo. Eso sí, aunque el comportamiento de los coches varía bastante de un tipo de pista a otra, lo hace siempre sin salirse de la línea arcade del juego y, por tanto, sin mostrar demasiado realismo.

Dentro de los escenarios hay que destacar también la variedad de condiciones tanto climatológicas como horarias que nos podremos encontrar, todas ellas representadas con una gran calidad gráfica. Así, dependiendo del país en el que se encuentre el circuito elegido, podremos correr bajo la nieve, en medio de una tormenta, al atardecer, o incluso de noche, situación esta última en la que tendremos que recurrir a la luz de nuestros fa-



Hazlo tú mismo









Una de las características más interesantes de «V-Rally 2» es la inclusión de un sencillo pero potente editor de niveles que nos permitirá diseñar sin ningún problema todo tipo de circuitos, desde los más tradicionales y realistas hasta los trazados más delirantes, repletos de curvas y con más pendientes que la subida al Angliru.

El editor incluye la posibilidad de generar automáticamente un circuito de acuerdo a una serie de parámetros que podemos especificar, como su longitud, la cantidad curvas o la frecuencia y el tamaño de los baches. Pero además, por supuesto, también podremos crear o editar segmentos individuales del trazado, modificando para cada segmento individual del trazado su altura o su curvatura. Luego sólo tenemos que asignarle al circuito las condiciones ambientales que deseemos (sol, lluvia, nieve,...) y el país por el que debe discurrir. Asignarle un país será el equivalente a asignar un tipo de pista y un escenario ya que si, por ejemplo, elegimos Finlandia, la pista estará nevada y rodeada de montañas, mientras que si elegimos Indonesia el circuito estará totalmente embarrado y rodeado de chozas y junglas. Se trata, en fin, de una herramienta muy sencilla que nos permitirá aumentar exponencialmente la diversión y la vida útil del juego.

ros. Otro aspecto interesante es el elevado número de puntos de vista o cámaras que nos ofrece el juego, desde las habituales cámaras exteriores, situadas por encima del coche, hasta una cámara interior de visión muy reducida pero en la que podremos apreciar los movimientos del piloto al conducir y cambiar las marchas.

Desgraciadamente, todos estas características positivas se ven ensombrecidas por una serie de fallos técnicos de muy difícil justificación. Probablemente uno de los más graves sean los frecuentes errores en la detección de colisiones, lo que provoca que a menudo nuestro vehículo se "incruste" parcialmente en diferentes elementos del escenario, como vallas o edificios. Además, aunque es cierto que el juego tiene una tasa de fotogramas realmente elevada y, de hecho, se mueve a un ritmo tremendo, no tenemos más remedio que catalogar esta característica dentro de los aspectos negativos porque no sólo no se ha conseguido transmitir una correcta sensación de velocidad, sino que el efecto obtenido es totalmente irreal y la mayor parte del tiempo parece que estemos visualizando una película a cámara rápida.

No hay que dejar tampoco de destacar la falta de traducción al castellano tanto de los textos en pantalla como de los mensajes de nuestro copiloto. Aunque es cierto que no son imprescindibles para poder disfrutar del juego, una vez más nos encontramos con una clara muestra de menosprecio que sufre el público español, que tiene que soportar que los mencionados mensajes se encuentren traducidos tanto al francés como al alemán.

En resumidas cuentas, si lo que buscas es pasar un buen rato disfrutando de la velocidad de los coches y de una diversión sin demasiadas complicaciones, es casi seguro que el juego podrá satisfacerte sin demasiados problemas, especialmente si eres capaz de pasar por alto sus fallos más importantes. Pero eso sí, has de tener en cuenta que cualquier parecido con la realidad será, más que pura coincidencia, algo totalmente imposible.

J.P.V.

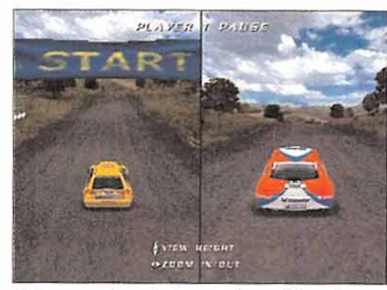


La variedad de circuitos y vehículos garantiza muchas horas de diversión antes de llegar a agotar las posibilidades del juego

La iluminación de los escenarios reproduce fielmente las condiciones ambientales que se pretenden representar.



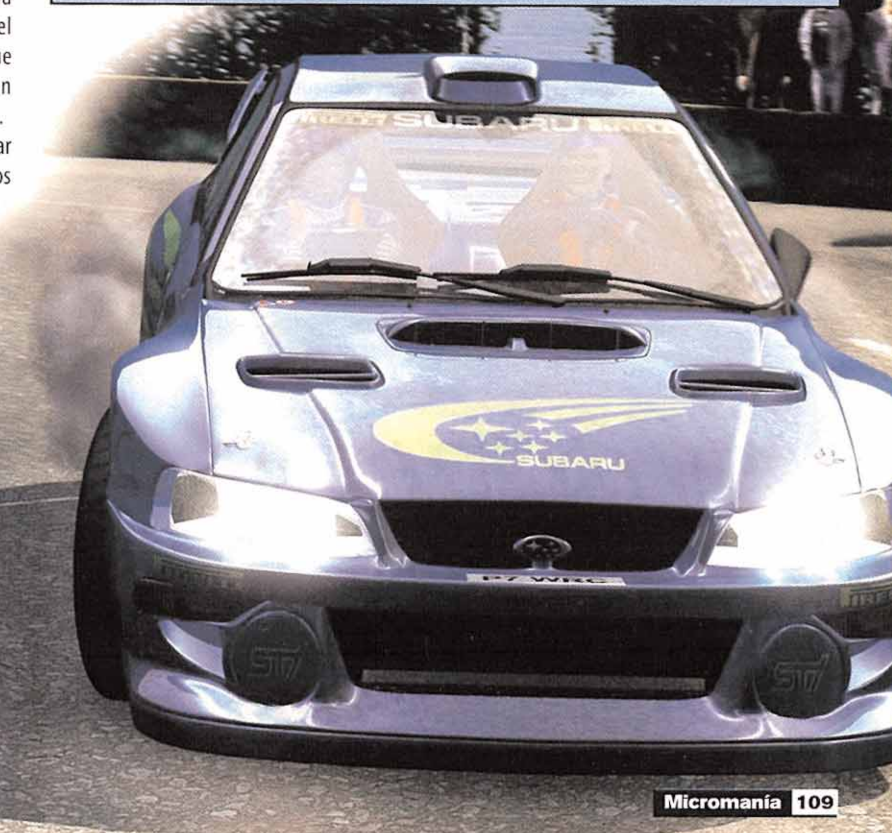
A medida que completemos y ganemos carreras se pueden obtener recompensas en forma de nuevos y flamantes vehículos disponibles.



Al jugar con el modo de pantalla partida podremos modificar la posición de la cámara para obtener una vista totalmente personalizada.

TECNOLOGÍA: 65	ADICCIÓN: 82	TOTAL: 70

La sencillez de su control así como la velocidad que desarrolla hacen de «V-Rally 2» un arcade con una gran jugabilidad. El juego puede resultar demasiado sencillo y carente de profundidad para todos aquellos que sean aficionados a simuladores más realistas. La abundancia de opciones así como la incorporación de un editor de niveles aumentan la diversión que podemos extraer de este título.



COLIN McRAE RALLY 2.0

Recuperar la corona

• Compañía: **CODEMASTERS** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULACIÓN**

Estamos ante el que será uno de los lanzamientos, en su género, más importantes de la temporada. Un juego que, en su primera entrega, sentó las bases de una nueva forma de entender los simuladores de coches. Por lo que hemos podido ver, este título vendrá a mejorar a su predecesor en algunos aspectos, aunque en lo fundamental el juego será el mismo que entusiasmó a miles de seguidores del mundo de los rallies en todo el mundo.

La segunda entrega de un juego como «Colin McRae Rally 2.0» es, sin lugar a dudas, todo un acontecimiento para los aficionados al mundo de la simulación automovilística. Desde luego el reto no es cosa de risa. Por un lado, hacer algo nuevo en un universo tan cerrado (y tan poblado, últimamente) como el de los campeonatos de rallies, no resulta una tarea fácil. Y por otra parte, mejorar un juego como su antecesor se nos antoja un asunto complicado y que requiere una cuidadosa reflexión por parte del equipo de desarrollo a la hora de analizar las carencias –para mejorarlas–, y sobre todo las virtudes –para no tocarlas– que tenía la primera entrega. En ese sentido, el equilibrio entre ambos factores, parece, a priori, uno de los elementos más importantes que se plantea a la hora de aproximarse a la segunda parte de cualquier título de éxito. En el caso de un juego como éste, se trataba sobre todo de mejorar el apartado gráfico, el realismo de la respuesta del coche, de las condiciones climáticas e incluir nuevas opciones: modos de juego, más circuitos y más coches, etcétera...

LAS NOVEDADES

La versión PC recogerá prácticamente al cien por cien todos los elementos que presentó, no hace mucho, la de Playstation. De entrada el programa también se dividirá en distintos modos de juego que presentarán además un grado de dificultad progresiva. Se podrá correr, evidentemente, un campeonato entero de rallies, un rally en concreto, una etapa, o una carrera arcade en la que competiremos con otros coches en un circuito cerrado, en la línea más clásica de los juegos de coches. También existirá la opción multijugador, aunque finalmente no se incluirá la opción de jugar a través de Internet, lo que nos parece que será una carencia importante del juego. De momento, el que quiera jugar con sus amigos tendrá que conformarse con poner varios ordenadores en red.



La reproducción de los modelos será totalmente fiel a los reales, incluyendo publicidades y colores.



Al final de la carrera podremos verla repetida para así examinar nuestros fallos de conducción y mejorar en la siguiente prueba.



En la imagen un coche impecable que todavía no ha recibido ningún golpe. Cada vez que nos choquemos contra algo, los daños se reflejarán en tiempo real.

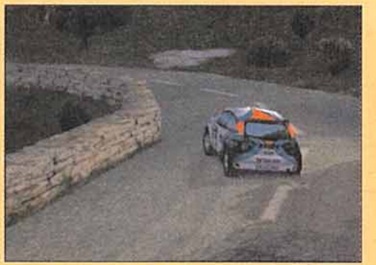


Lo que sí tendrá, y con creces, la nueva entrega del rey de los juegos de rallies son unos efectos, a la hora de reproducir el comportamiento y los movimientos de los vehículos, bastante destacables. En ese sentido, la física del juego se ha mejorado aún más, si cabe. Existe una gran diferencia entre conducir sobre barro, gravilla o nieve, por ejemplo. El coche será, pues, muy sensible a las variadas circunstancias del entorno, tanto los tipos de suelo, como las condiciones climatológicas plantearán distintas estrategias de conducción. Igualmente, según el tipo de coche que llevemos, disfrutaremos de unas características específicas, que están siendo aplicadas al juego para conseguir los mayores niveles posibles de realismo.

Asimismo la jugabilidad se ha mejorado considerablemente y las situaciones de conducción a las que uno se enfrentaría si corriera un rally (derrapes, contravolantes, respuesta de los frenos y del motor) son más realistas que en la entrega anterior. De esta forma será muy complicado hacerse con el coche a la primera, si uno no es un "corredor" con cierta experiencia en el género. Y hablando de no hacerse con el coche a la primera..., cada uno de los golpes que nos demos contra árboles, vallas y demás, tendrá su correspondiente se-

Los coches





Seis son los modelos base reproducidos, a priori con todas sus características, tanto técnicas como estéticas, aunque a medida que vayamos avanzando aparecerán nuevos modelos ocultos. Los coches de todas formas se pueden personalizar cambiando casi todos sus elementos, desde los neumáticos hasta la caja de cambios, pasando por la suspensión y otros elementos habituales. Podremos correr con un Toyota corolla, con un Ford focus o con un Peugeot 206, entre otros. Eso sí, conviene tener en cuenta el coche que hemos elegido llevar a la hora de decidir la estrategia de conducción que se va a seguir en cada circuito.



Se podrá elegir entre distintas cámaras, aunque la más aconsejable es la clásica que se sitúa detrás del coche.



Un espectacular salto en un desnivel del terreno. Los coches reaccionarán ante las distintas circunstancias del terreno de una forma muy realista.



Se han incluido circuitos ambientados en países muy distintos entre sí. Podremos disfrutar, por ejemplo, de los circuitos nevados de Suecia o de la campiña francesa.



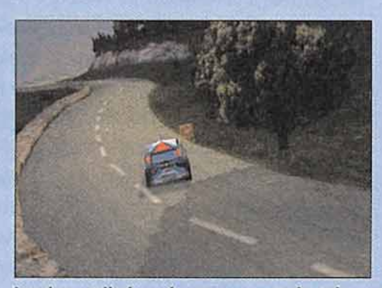


Un acelerón brusco en una recta en un circuito como éste, sobre terreno seco, provocará una inevitable polvareda, elemento habitual de cualquier rally.



La nieve nos obligará a modificar nuestra estrategia de conducción y nos obligará a ser más cautelosos en las curvas para evitar que el coche patine.

Circuitos a medida





Los desarrolladores han argumentado, tal vez para disimular la imposibilidad de conseguir la licencia oficial, que sus circuitos han sido diseñados en pro de favorecer la jugabilidad del programa. Y, sin entrar en explicaciones, podemos afirmar que han conseguido precisamente eso: unos circuitos que sin ser réplicas de ninguno real, consiguen presentar un trazado perfecto para un juego de ordenador. Las curvas, las rectas parecen haber sido dibujadas con la idea de aumentar la adicción. Otros programas, como «V-Rally», que sí ofrecen réplicas exactas de circuitos oficiales, llegaban a veces a ser "demasiado" reales para un juego de ordenador. Y es que en esto, como en literatura, se cumple la vieja máxima: que sea verdad no quiere decir que sea bueno.

cuela en nuestro vehículo que no sólo se deformará espectacularmente y en tiempo real, sino que además verá mermada su capacidad de respuesta en carrera.

En la versión 2.0 de «Colin McRae» se incluyen seis modelos base de coche a elegir: seat córdoba, ford focus, mitsubishi lancer, toyota corolla, subaru impreza y peugeot 206. En todos ellos podremos elegir distintas vistas de cámara, que van desde el interior del coche hasta una justo detrás, a cierta distancia para distinguir el trazado sin problemas.

MAS CIRCUITOS

Aunque los circuitos siguen sin ser oficiales, todos los elementos habituales de un campeonato estarán presentes. Las penalizaciones, los cronos de los tramos, la clasificación... serán cien por cien realistas. También podremos configurar los distintos elementos del coche según las previsiones meteorológicas y las condiciones del terreno del circuito en cuestión: ruedas, caja de cambios, suspensión, etcétera... y por supuesto reparar los daños que hayamos podido sufrir.

El sonido se ha cuidado especialmente, consiguiendo unos efectos que serán espectaculares y favorecerán la sensación de estar compitiendo realmente. Las instrucciones del copiloto son concisas y realmente resultan determinantes en algunos tramos.

Una versión mejorada de un título legendario, en definitiva, es lo que nos espera con este juego cuya versión final podréis disfrutar dentro de muy poco.

L.E.C.

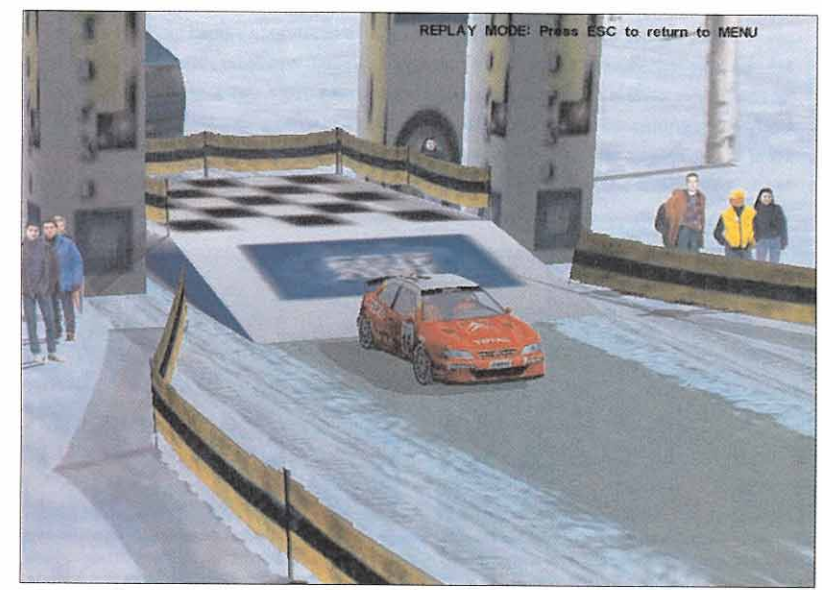


PRO-RALLY 2001

Recorridos en su verdadera dimensión

• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULACIÓN**

El pasado mes intentamos plasmar en un reportaje todos aquellos detalles que el equipo de desarrollo compartió con Micromanía a raíz de las conversaciones con el personal de Ubi Soft, tras una interesante visita a las oficinas de desarrollo de «Pro-Rally 2001». Desde entonces no ha pasado mucho tiempo, pero sí podemos aportar algunos detalles nuevos sobre este programa, que sin duda será uno de los más interesantes para los aficionados al software basado en el mundo del motor.



En Finlandia los problemas vienen por las condiciones climáticas, que pueden convertir la carrera en un infierno.

Es ineludible, en un reportaje que pretende agrupar los juegos de conducción más representativos del momento, la inclusión de un título con las pretensiones de «Pro-Rally 2001». Las expectativas de calidad que genera, a poco que hablemos del programa, han de abrirle un camino en el sector, independientemente del interés despertado por el hecho de que se trate de un desarrollo español. Estaba previsto que su aparición en este reportaje fuera a modo de comentario sobre una versión final del programa. Lamentablemente a causa de un retraso de última hora por el momento sólo contamos con una versión beta de evaluación. Pero, hemos dedicado largo tiempo al juego y obtenido conclusiones con las que definir de manera aproximada qué es lo que ofrece este programa.

«Pro-Rally 2001» es en esencia un simulador de carreras de rally, pero la etiqueta de simulador no puede aplicarse estrictamente en todo a este título. El realismo de «Pro-Rally 2001» está orientado a la recreación de un entorno de juego impactante que nos liberará de los clásicos circuitos acotados a un carril, en lugar de "dibujar" tramo verdadero de una carretera. La conducción estará dirigida a poner a prueba la habilidad del piloto sin que para ello sea necesario estar atento a muchos elementos relativos a la máquina. Se evita que para sacar el máximo rendimiento a un vehículo sea necesario ajustar una larga lista de parámetros. Podrán especificarse algunos como el tipo de neumáticos o de transmisión, pero ahí acaba todo el proceso de configuración. Aunque la precisión en cada maniobra está valorada en el juego permitiendo mejores tiempos nos dejará cierto margen de error. De esta manera un pequeño error o colisión no está penalizado con un fracaso inmediato.

En pocas palabras, podríamos decir que lo que se ha buscado en la realización de «Pro-Rally» es combinar las características de sencillez de juego del arcade con la sensación de realismo audiovisual y el requerimiento hacia el jugador de la habilidad normalmente presente en los simuladores de conducción.

ENTRE LA SIMULACIÓN Y EL ARCADE

Desde el principio, «Pro-Rally 2001» nos ha recordado en muchos de sus elementos a otros programas, a pesar de que podremos encontrar algunas características innovadoras. En primer lugar, la sensación de velocidad en juego e incluso la voz del copiloto nos resulta muy parecida a la de la versión para PC de «Sega Rally 2», y sin embargo la complejidad en los trazados de los circuitos, el margen de los mismos y también los gráficos recuerdan a los del magnífico «Rally Championship». El realismo en la conducción estaría, si todo se mantiene como hasta ahora, a medio camino entre los dos títulos citados, lo cual esperamos pueda daros una idea del estilo de juego de «Pro-Rally 2001». Los modos de juego no ofrecen demasiada diversidad, el programa quedará algo escueto en este sentido, pero permitirán sacar provecho de las principales virtudes que contendrá el título. Podremos seleccionar cualquier prueba, iniciar un campeonato o bien practicar en una escuela de conducción. Y, no podía faltar un modo multiusuario que propone ideas interesantes, pero su desarrollo total sólo será alcanzado, según parece, después del lanzamiento del programa, cuando se disponga de la necesaria cobertura online.

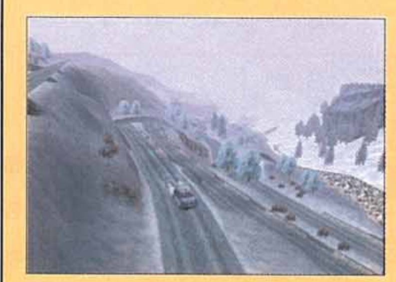
«Pro-Rally 2001» contempla el mundo de la competición en rallies de un modo distinto, otorgando a los recorridos una gran importancia y diversidad de condiciones. La característica más destacable a priori del proyecto

Los coches contenidos en «Pro-Rally» serán en principio 15 modelos reales pertenecientes, ya sea en la actualidad o en el pasado, al Campeonato Mundial de Rally. Todos los modelos tendrán un realismo gráfico evidente, habiendo sido actualizadas las texturas de publicidad impresa en las carrocerías. Recientemente hemos sabido que al parecer, en la versión final, los coches estarán aún más detallados, pues cada uno tendrá una réplica del salpicadero en el automóvil real. Cada vehículo dispondrá de varios modelos 3D con diferentes funciones para la generación de sombras en tiempo real sobre su superficie y una estructura compleja para mostrar los posibles daños, abolladuras y desprendimientos con detalle. No obstante, no se descarta la posibilidad de poner a disposición de los usuarios en Internet más coches en el futuro.

La meteorología y el estado de la superficie modificarán el comportamiento del vehículo, apreciándose la dificultad de los diferentes



Los diferentes países





ARGENTINA: El territorio donde se ubica la competición está dominado por las explanadas pero raramente nos encontraremos con buenas condiciones de agarre. En los trazados no existen demasiadas curvas difíciles y tampoco encontraremos frecuentemente obstáculos peligrosos.
CATALUÑA: El pavimento de las carreteras en este terreno facilitará el agarre y la conducción. Hay que tener cuidado sin embargo con los tramos veloces ya que en muchas ocasiones desembocarán en una curva o tramo de elevada dificultad.
INGLATERRA: Gran parte de los tramos en Inglaterra son difícilmente previsibles lo que exige estar atento a las indicaciones del copiloto y al mapa. El pavimento es regular, pero las condiciones climáticas húmedas de la región pueden dificultar las pruebas.
FINLANDIA: En condiciones normales de climatología gran parte de la dificultad de los tramos en Finlandia es la procedencia indirecta de la luz, además aún contando con pistas bien asfaltadas en la mayor parte de los tramos hay también difíciles fases de curvas y obstáculos.
GRECIA: La dificultad de los tramos en Grecia radica en el pavimento, y en los obstáculos siempre presentes en la cuneta. También hay tramos de montaña no muy severos pero con cierta dificultad.
MONTECARLO: Los tramos de montaña representan una gran dificultad por su condición de nevados, aparte el trazado de las pistas, con constantes curvas en forma de horquilla exige una conducción muy precisa.
SAN REMO: Las pistas en San Remo tendrán buenas condiciones para alcanzar elevadas velocidades pero hay que tener en cuenta que un pequeño error puede llevar nuestro coche al fondo de un acantilado.
SUECIA: Carreteras bien pavimentadas y con un margen de calzada más ancho. Predominan las rectas pero siempre hay nieve o hielo.
PORTUGAL: Tramos de montaña muy complicados, con numerosos obstáculos en la carretera y un pavimento irregular. En Portugal una salida de pista a cierta velocidad significa infringir daños al coche.
NUEVA ZELANDA: En Nueva Zelanda lo que más dificulta la conducción es lo imprevisible de sus trazados. Hay mucha vegetación más allá de las cunetas y vías de agua.
KENIA: Kenia tiene los circuitos más sencillos en su trazado, además el desierto permite rectas en las que acelerar pero las rocas a esas velocidades pueden hacer volcar al vehículo.
AUSTRALIA: Al igual que en Kenia, predominan los terrenos desérticos con grandes rectas en las que pisar a fondo; las dunas además pueden frenar las ruedas de los coches en una salida de pista.

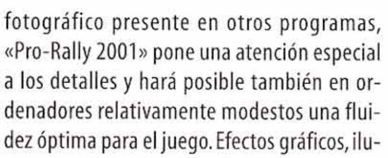
terrenos. Una de las cosas que más llaman la atención en el diseño de los trazados es que son tremendamente variados. Para su creación se han empleado mapas topográficos reales, así encontraremos desde largas rectas en un desierto de Australia hasta las curvas cerradas en horquilla de un tramo de montaña. En total son doce los países escogidos para emplazar los circuitos de «Pro-Rally 2001».

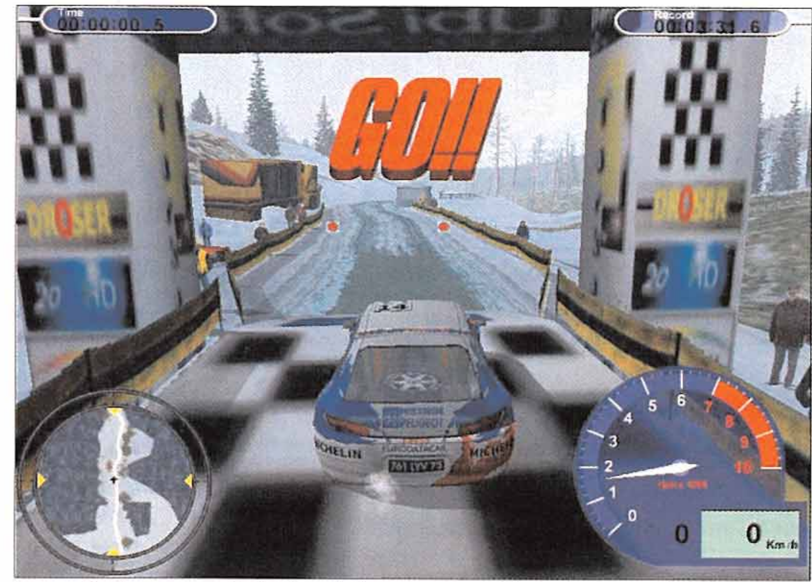
HORIZONTES LEJANOS

El engine y en especial el diseño de los entornos de «Pro-Rally 2001» otorgan al jugador más libertad para mover el coche allá por donde le plazca, dentro de un límite. Como hemos dicho en el reportaje del número anterior no se trata de circuitos sino de entornos 3D. Así, el piloto puede decidir en ciertos momentos salirse de la pista para evitar una colisión y por ejemplo tendrá un rango de visión mucho mayor. Si bien es cierto que el acabado de los gráficos no tiene el realismo fotográfico presente en otros programas, «Pro-Rally 2001» pone una atención especial a los detalles y hará posible también en ordenadores relativamente modestos una fluidez óptima para el juego. Efectos gráficos, iluminación y proyección de sombras han sido resueltos con mucho acierto. Un indicativo del grado de optimización del programa es que desde el coche hasta la línea del horizonte podrán divisarse distancias (virtuales claro está) de más de un kilómetro. Hay otros aspectos destacables: El copiloto tiene una importancia enfatizada. Su dicción y tono de voz se adapta a la situación de la carrera en todo momento. Dejará de actuar en la manera que hasta ahora venía siendo habitual, como un autómata, para pasar en este caso a dar sus propios comentarios. La figura del copiloto estará por tanto más personalizada. El sonido también estará programado pensando en todas las configuraciones de hardware que pueda tener el jugador. Ubi Soft está aún, mientras crecen estas líneas, trabajando en la finalización del programa. Tanto en la versión beta, como en la demo son evidentes aún algunos errores por superar. La recreación del comportamiento físico de los coches es muy buena a grandes rasgos pero aún poseen errores que debemos esperar ver resueltos en el título final. Por poner un ejemplo, el sistema de daños es muy "benévolo", siendo necesario para averiar un coche gravemente, proponérselo con verdadero interés. Son estos detalles los que pueden comprometer la jugabilidad de «Pro-Rally» y hemos de esperar que las prisas de última hora no den al traste con uno de los proyectos más prometedores dentro de su género en un futuro que está a la vuelta de la esquina.

S.T.M

Combinará una gran jugabilidad con un compromiso de cara al realismo. El concepto de juego entrará por los ojos desde el primer instante, requiriendo habilidad y un conocimiento de la ruta y del comportamiento del vehículo

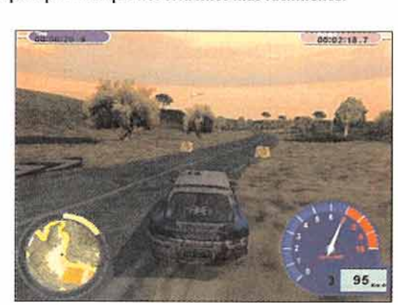




Un pequeño radar nos acompañará a lo largo de la carrera para permitir que nos situemos más fácilmente.



El paisaje será distinto, según el país en el estemos corriendo. Así, podremos correr en escenarios que van desde la nieve hasta el desierto más seco.



Un coche vuelve al trazado del circuito después de un pequeño error; no ha tenido consecuencias graves porque no había obstáculos en la cuneta.

STUNT GP

Correr sin más

• Compañía: **TEAM 17 / VIRGIN** • Disponible: **PC, PLAYSTATION 2, DREAMCAST** • Versión comentada: **PC** • Género: **SIMULADOR / ARCADE**

CPU: Pentium II a 200 MHz (Pentium III a 400 recomendado) • RAM: 32 MB (128 Mb recomendado) • HD: 400 MB. • Tarjeta 3D: Sí (compatible con DirectX) • Multijugador: Sí

Estamos ante uno de esos juegos para todos aquellos amantes de la velocidad a los que no les gusta pisar el freno demasiadas veces ni complicarse la vida con otros simuladores demasiado realistas y exigentes, un arcade en definitiva, en el que los protagonistas son coches teledirigidos.

Los juegos sobre coches en miniatura son un género clásico, dentro del tradicional de la simulación automovilística. La referencia más cercana en el tiempo, y probablemente el mejor de todos ellos, es «Revolt», un excelente título, muy adictivo, en el que un montón de coches diminutos competían en escenarios reales (supermercados, museos...), en una serie de carreras en las que no sólo se trataba de conducir, sino que también había que recoger una serie de armas que aparecían por el camino y dispararlas contra los otros coches. En la línea de «Revolt», aunque con una vocación más realista, aparece «Stunt GP», un arcade sobre carreras de coches teledirigidos.

En esta ocasión no habrá armas que disparar, los escenarios no serán circuitos "reales" ni tendrán un elevado nivel de interacción con el entorno. En «Stunt GP» se compite desde un punto de vista clásico, esto es, velocidad, adelantamientos, bloqueos; y los circuitos son circuitos cerrados, en los que un gigantesco hotel de fondo, o la enorme rueda de un coche al final de una curva, nos recuerdan que somos coches teledirigidos, pero poco más. En «Stunt GP» no se ha buscado o no se ha sabido aprovechar el pequeño tamaño de los coches, como en otros programas. Y aunque tecnológicamente tampoco destaca por nada, sí resulta muy adictivo.

POCO ORIGINAL

Los chicos de Team 17, con un buen número de juegos a sus espaldas y casi diez años de experiencia, son famosos sobre todo por «Worms», un programa sencillo y divertido, que resultaba tremendamente ingenioso y original. Pero parece que para este nuevo título, la compañía no ha derrochado precisamente ideas nuevas, ya que el programa tiene poco que aportar al género en cuestión.

El juego ofrece las clásicas modalidades de arcade y campeonato. En el campeonato se trata de correr en diferentes circuitos e invertir el dinero conseguido en nuestro coche, pudiendo añadir frenos nuevos, motores más potentes e incluso bocinas. A medida que se va avanzando, los circuitos son cada vez más difíciles y los rivales son cada vez más duros. Además de estas opciones, «Stunt GP» permite modos de carrera contrarreloj, pruebas de acrobacias (en las que habrá que realizar determinados saltos en circuitos parecidos a los de las competiciones de monopatín) y desafíos específicos. Asimismo en la opción de multijugador, también se contemplan varios tipos de carreras y de campeonatos de acrobacias.

Existen tres tipos de coches, desde los más estables, potentes y pesados, hasta los más ligeros y veloces. El control de los coches es especialmente sencillo, y responden bastante bien en la pista. Además las características de cada tipo de coche están muy bien reflejadas en la carrera y habrá que tenerlas muy en cuenta. No es lo mismo correr con un modelo pesado, que permite hacer bloqueos y que siempre perderá gas en las rectas, que con uno de los "demonios de la velocidad", que obligarán a pisar el freno de vez en cuando. Todos los coches disponen de un turbo que se usa normalmente para iniciar la pirueta en la rampa o para adelantar en rectas. Evidentemente el turbo consume mucha energía eléctrica que habrá que recuperar en una especie de boxers al margen de la pista. Este es un factor que habrá que tener muy en cuenta porque si el coche se queda sin energía se detendrá sin más y quedará fuera de la carrera.

Existen además ocho circuitos diferentes con todo tipo de rampas, cruces y obstáculos. En principio cada uno está ambientado en un país (incluida España), aunque, por supuesto no se corresponden con circuitos de coches teledirigidos reales, ni tienen excesivos elementos que nos permitan identificar el país en el que los programadores lo han encuadrado (si es que se puede considerar que un garage subterráneo es representativo de los Estados Unidos). Los circuitos, como ya se ha explicado, son cerrados, aunque tienen "decorados de fondo", por decirlo así, que amenizan la carrera. Playas, un jardín japones o el



Un adelantamiento a máxima velocidad entre dos coches especialmente rápidos, ¿quién llegará antes a la curva?

Los protagonistas de este juego son pequeños coches teledirigidos que funcionan con energía eléctrica

Tres modelos de conducción



Los coches a elegir inicialmente son más de 16, aunque a lo largo del campeonato aparecerán modelos nuevos y prototipos especiales. Los coches se dividen en tres grupos: los "ruedas salvajes", los "demonios de velocidad" y los "propulsores aéreos". Los primeros son los más pesados y los más duros, garantizan una estabilidad en la pista a prueba de bombas y de choques laterales, aunque por contra no tienen una gran velocidad punta ni se desenvuelven bien en el aire. Los "demonios de la velocidad" son evidentemente los más rápidos, aunque consumen mucha energía y son poco estables. Los "propulsores aéreos" son los más adecuados si es que lo que quieres es realizar piruetas aéreas en las rampas. Las piruetas sin importantes porque se obtiene dinero gracias a las millas aéreas (el tiempo que has pasado en el aire). Evidentemente, cada tipo de coche exige una estrategia de conducción determinada. Con los pesados tendremos que aprovechar nuestra estabilidad y nuestra fuerza para bloquear y sacar de la carretera a los que intenten adelantarnos. Con los coches extrarrápidos no nos quedará más remedio que agarrarnos fuerte al volante y pisar el freno en las curvas. Y los "propulsores aéreos"... bueno, esos están hechos para volar y lo ven todo desde arriba.

La interacción con el escenario es mínima, son circuitos cerrados diseñados para correr y realizar alguna pirueta.



Al igual que en otros programas parecidos, los coches a elegir aparecen en sus cajas, como si estuvieran ahí mismo disponibles en la estantería de una tienda.



El escenario correspondiente a España, con un hotel de la playa al fondo. Hay que reconocer que Team 17 ha sabido captar la esencia de nuestro país.

interior de una fábrica, son los ambientes en los que competirán nuestros espectaculares automóviles en miniatura.

GRÁFICOS MUY LIMITADOS

La verdad es que resulta difícil hacer algo original dentro del género de la simulación automovilística. Pero el problema se agudiza cuando a la falta de originalidad se le suma un entorno gráfico bastante mediocre. Tanto los escenarios como los coches cuentan con un nivel de detalle que apenas supera el aprobado. Además, aunque la sensación de velocidad está bastante lograda, la sensación de movimiento de los elementos del coche (las ruedas, en concreto) resulta, según el modelo que se esté conduciendo, algo deficiente; hay veces incluso en las que parece existir un error de perspectiva de la parte trasera del coche con respecto a todo el escenario. Tampoco se ven reflejados en «Stunt GP» los daños que va sufriendo el coche como consecuencia de los golpes, un detalle que contribuye a aumentar el realismo del entorno. Y la física, las luces de los focos del circuito, no es excesivamente buena.

Por contra, los sonidos están bastante logrados, y sumergen de lleno al jugador en el ambiente. Los derrapes, las aceleraciones, los choques..., resultan de lo más realistas que hemos visto últimamente.

La escasa complicación a la hora de conducir, los distintos tipos de coches con estrategias de conducción bien diferenciadas, la sensación de velocidad, el nivel de dificultad muy bien graduado, los efectos sonoros, hacen de este programa un juego de coches muy adictivo para todos aquellos a los que les guste la velocidad, pero sin demasiadas complicaciones. Contrasta con esto la escasa calidad gráfica del título, pero si un juego es divertido...

L.E.C.

El juego está indicado especialmente para todos aquellos a los que les guste la velocidad... sin demasiadas complicaciones

TECNOLOGÍA: 60	ADICCIÓN: 75	TOTAL: 65

El entorno gráfico no destaca especialmente por nada. El título es más un arcade que un juego de simulación. Los tres tipos de coches obligan a adoptar una estrategia específica de conducción para cada uno.

SCREAMER 4x4

Verdaderos todo terrenos

• Compañía: **CLEVERS / VIRGIN INTERACTIVE** • Disponible: **PC** • Género: **SIMULADOR**

CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • HD: 70 MB • Tarjeta 3D: Sí, (Direct3D Compatible, 4MB) • Multijugador: Sí (Red, Internet, Módem (TCP/IP, IPX)

El nuevo producto de esta joven compañía irradia desde el primer instante en que empieza el juego una notable sensación de impacto. Aunque está basado en un concepto poco común no se trata de un título realmente novedoso, pues rivaliza con otros programas bien conocidos como «Insane» y en algunos aspectos con «4x4 Evolution». Lo que sorprende es la solidez de su diseño muy bien orientada hacia el realismo en este particular modo de competición.

Se presenta «Screamer 4x4» haciendo gala de una experiencia de conducción distinta dentro del manido sector de los juegos de conducción de rally. A medida que van proliferando los juegos de rally se observa que cada vez son menos las diferencias que separan unos de otros, que generalmente tratan torneos de corte similar. Por esta razón se agradece la aparición de un título que se distancia del resto pero sin bajar en absoluto sus pretensiones de realismo. El programa que tratamos plantea otro modo de simulación en el que destaca una mayor libertad de acción, con pruebas en las que no existe la acotación de un circuito predefinido. Rocas, pendientes, etc., representan obstáculos que obligan a poner especial atención en cada maniobra, pero con la presión de realizar el recorrido en el menor tiempo posible.

A nuestra disposición tenemos vehículos reales. La necesaria adquisición de licencias para ello entraña un compromiso con el realismo que no en todos los títulos se respeta con el mismo rigor. Los distintos modelos a elegir presentan distintas prestaciones, lo que obliga a definir una estrategia previa.



El fantasma se va haciendo invisible a medida que se nos acerca, de esta manera no nos resta visibilidad.



La vegetación bascula sobre su propia base al paso de un vehículo. Puede incluso llegar a detenerle.



La cámara interna no es muy eficaz para conducir, aunque es estremecedor dar vueltas de campana cuando se "está" dentro del habitáculo.



Después de cada prueba podemos ver la repetición y grabarla en el disco duro. Y a veces os aseguramos que merece la pena: algunas acciones son espectaculares.

Atropellar a un espectador conlleva la descalificación instantánea de la prueba.



Los modelos de los coches son buenos, lástima que no puedan sufrir daños visibles.

A TRAVÉS DE LOS POSTES

El primer requisito para emprender una partida en cualquiera de los modos de «Screamer 4x4» es crear un equipo. La relevancia de esta operación es la de dar nombre a nuestra partida e ir configurando según las posteriores actuaciones en competición unas estadísticas así como contar con extras, a medida que se vayan consiguiendo trofeos. Merece la pena mencionarla porque nos permite personalizar los modelos de piloto y copiloto hasta el punto de determinar su sexo y estado de forma, por poner un ejemplo.

Lógicamente, el mayor interés está en los di-



El interfaz es uno de los mayores aciertos de «Screamer 4x4»; es claro, presenta mucha información, no estorba e incorpora un sistema de orientación basado en la brújula realmente útil

En relación con otros juegos de conducción el terreno cobra una importancia determinante así como todos los factores a los que éste afecta

Otros vehículos





Un Big Foot. Este el término con el que se denomina a los peculiares armatostes en los que se instalan unas ruedas de desproporcionado tamaño (al más puro estilo USA). No es la eficacia de esta configuración lo que da interés a este tipo de vehículos, sino la elevada dificultad de conducirlos por pendientes pronunciadas. Más allá, imaginamos que la introducción de un camión de competición y otro militar de gran peso, es un aliciente que hemos de tomar como extra. Las posibilidades de obtener éxito en competición conduciéndolos es mínima.

Atascos y vuelcos





Cada piedra es un obstáculo. Un error en tan difíciles terrenos puede no tener consecuencias o suponer un desastre. Dada la variedad de entornos y condiciones se hace muy importante elegir y configurar el vehículo adecuadamente. Aunque sólo se puede configurar el tipo de neumático, la potencia del motor al elegir el vehículo y más tarde la suspensión y el tipo de caja de cambios. Gracias a que se nos indica la dificultad de cada prueba y que sabemos cómo afectan las distintas configuraciones al manejo podemos hacernos una idea bastante cercana de lo que necesitamos.

ferentes tipos de competición. Un "Trofeo" puede jugarse por separado o integrado dentro de una temporada. Se trata de recorridos de dificultad creciente pero en cualquier caso sin delimitar, salvo por unos postes. La línea imaginaria que los une ha de rebasarse en el orden correcto, de otra forma tendremos una penalización en segundos. También está penalizado derribar uno de los postes o recuperar al vehículo de un vuelco y como es lógico arroyar a uno de los aficionados supone la descalificación inmediata de la prueba. Otra manera de ser descalificado es dañar severamente el vehículo, los impactos irán afectando sus prestaciones negativamente. El modelo daños pese a no ser extremadamente complejo distingue las diferentes partes del coche: motor, suspensión, carrocería y chasis.

UNA LECCIÓN DE FÍSICA

Lamentablemente la representación visual de los daños se limita a modificar las texturas, como mucho "ensuciándolas". No es posible ver daños estructurales en los modelos, una carencia que con toda probabilidad responde a compromisos de licencia. Mientras tanto el copiloto da indicaciones que ayudan a conseguir una ambientación adecuada. También por defecto, partimos en compañía de un "coche fantasma" oponente que es muy útil como referencia de la trayectoria adecuada. Su introducción es muy acertada porque en ningún momento dificulta la visibilidad.

El modo "Orientación" se sitúa a medio camino entre la conducción libre y un torneo ordinario y resulta una de las formas de juego más interesantes en «Screamer 4x4». En esta modalidad de competición el jugador tiene la prerrogativa de encontrar el recorrido óptimo hasta la siguiente pareja de postes. Al estar notablemente distanciados y no contar con la referencia de un "fantasma" es necesario hacer uso de la brújula en todo momento. El mapa orientativo puede ser de gran ayuda, aunque en realidad, la única forma de lograr puestos de cabeza es conocer el terreno en profundidad y esto sólo se consigue con la práctica, como en casi todos los juegos.

La realización técnica de «Screamer 4x4» en la representación de mecánica y física, es sin temor a error el aspecto más brillante del programa. La tracción de las ruedas está totalmente diferenciada así como la suspensión. La gravedad en según qué pendientes obliga a hacer uso de la reductora y el freno, y es que la potencia del motor y el peso del coche son factores a tener muy en cuenta. Cualquier peñasco o arbusto y por supuesto los charcos y el estado de la superficie tienen un efecto directo sobre el vehículo.

Pero no es tan bueno en otros aspectos. El mapa del terreno es suficientemente amplio pero al llegar a uno de sus bordes el coche se ve frenado por una barrera invisible desde la cual casi podemos asomarnos a un abismo, que no es sino el límite de entorno. Esto es un fallo incomprensible dado lo fácil que hubiera sido ocultar los límites con barreras naturales, por ejemplo con una pendiente imposible de superar.

La distancia en la que se dibuja el terreno desde nuestra perspectiva es a veces demasiado cercana, pero el grado de detalle es muy alto.

En cualquier caso podemos decir que este en su simulador a tener en cuenta, por su originalidad y nivel de adicción, si te gusta el género.

S.T.M.

TECNOLOGÍA: 79	ADICCIÓN: 88	TOTAL: 87

La originalidad e innovación en el estilo de juego que plantea disparan la capacidad adictiva de este título. No hubiera estado mal, introducir más coches en diferentes categorías y algún modo carrera con otros coches. Los sistemas de orientación, daños y control de los vehículos son exigentes al igual que sensacionales. La física es el punto fuerte de «Screamer 4x4».

INSANE

Sin límites

• Compañía: **CODEMASTERS** • Disponible: **PC** • Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233 MHz • RAM: 64 MB MB • HD: 100 MB • Tarjeta 3D: Direct 3D 8 MB • Multijugador: Sí (TCP/IP, Internet, pantalla partida)

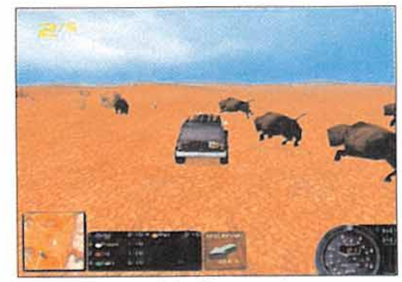
El último trabajo de la compañía Codemasters se encuadra dentro del género de los denominados juegos Off-Road, que son aquellos arcades de conducción en los que no estamos limitados a un circuito sino que podemos movernos con libertad por el mapa del juego. Partiendo de esta base, «Insane» destaca no sólo porque la libertad de movimientos es absoluta, sino porque dentro de su gran variedad de modos de juego no incluye nada parecido a una carrera convencional.

El planteamiento de «Insane» es bastante sencillo. Simplemente tendremos que ponernos al volante de un vehículo de entre la amplia gama de modelos incluidos en el juego para recorrer con él un escenario sin más restricciones que las propias barreras físicas de éste (léase montañas o acantilados). Lógicamente tendremos un objetivo que cumplir y aunque éste variará de un modo de juego a otro, en la mayoría de los casos todo se reducirá a llegar a determinados puntos del mapa antes que nuestros competidores. Es importante destacar que estos puntos no están situados en orden como en una carrera convencional; de hecho en un instante cualquiera sólo sabremos cuál es el siguiente a visitar, pero no el que va después de éste. Así, llegar antes a los controles se convierte más que en una carrera en un ejercicio de estrategia. ¿Qué me conviene más? ¿Seguir a todos mis oponentes hacia ese control, sabiendo que voy a llegar el último o quedarme en medio del mapa esperando que cuando aparezca el siguiente sea yo el que esté más cerca...? Es precisamente esta mezcla de velocidad y estrategia la que hace de «Insane» un juego tan original y a la vez tan enormemente divertido.

A nuestra disposición tendremos la nada despreciable cantidad de 25 vehículos diferentes, divididos en cinco categorías según su tamaño o su potencia, desde los coches de ciudad más compactos hasta los enormes camiones de ocho ruedas, pasando por los cuatro por cuatro, los jeeps, etc... Como era de esperar, cada uno de estos vehículos se comportará de manera diferente, siendo las sensaciones transmitidas por un camión totalmente distintas a las de, por ejemplo, un cuatro por cuatro.

En cuanto a los escenarios, se han incluido en el juego 30 mapas, cada uno de ellos ambientado en un lugar diferente del mundo, desde las colinas de Irlanda hasta los desiertos de Argelia. Además cada mapa tendrá diferentes opciones de ambientación, tanto climáticas (lluvia, nieve, niebla...) como horarias (mañana, tarde o noche), lo que multiplica el número de escenarios disponibles. Por otra parte, si bien es cierto que los mapas no son demasiado grandes en cuanto a tamaño físico presentan la original peculiaridad de que están "cerrados" por los laterales, o sea, que si salimos del mapa por el Norte volveremos a entrar por el Sur sin pausa aparente. En la práctica esto hace que la sensación de libertad sea absoluta, ya que en cualquier momento puedes correr en la dirección que decidas sin tener nunca que preocuparte por posibles "barreras" o "bordes" que aparezcan en tu camino.




Los escenarios tendrán diferentes elementos que a veces dificultarán nuestra misión, como por ejemplo estas manadas de búfalos.



En determinados momentos la situación puede llegar a volverse caótica, y puede que entonces la fluidez de los gráficos se resienta.


En la modalidad de Capture The Flag no importa tanto cuánto corras como la distancia que mantengas con tus perseguidores.


En las partidas multijugador existe la posibilidad de que el ordenador escriba los nombres de nuestros contrincantes encima de sus vehículos.

VARIEDAD EN LOS MODOS

Una de las principales bazas de «Insane» es la originalidad de sus siete modos de juego. Aunque en general, todos los modos comparten ese planteamiento ya mencionado de deambular libremente por los escenarios sin ninguna restricción, destacan especialmente de entre todos ellos el modo Jamboree, que se corresponde exactamente con la descripción que hemos hecho antes acerca de alcanzar primero los puntos de control que vayan apareciendo, el modo Capture The Flag, en el que uno de los coches llevará una bandera y los demás podrán quitársela embistiéndole, resultando vencedor aquel que consiga retener la bandera durante más tiempo, y el modo Return The Flag, que es una especie de mezcla entre los dos, ya que el jugador que esté en posesión de la bandera ganará puntos por pasarla por los controles que se le vayan indicando.

Pero si los modos de juego son uno de los puntos fuertes de «Insane», el otro gran acierto de Codemasters ha sido el decidido énfasis que se ha hecho a favor de sus características multijugador. Todos los modos individuales podrán ser jugados por hasta ocho jugadores humanos a la vez, ya sea mediante una red local o de Internet a través de CMN (Codemasters Multiplayer Network), el ser-

Chapa y pintura





Otra prueba de la potencia del motor gráfico de «Insane» la tenemos en las deformaciones que, en tiempo real, irán experimentando los vehículos a medida que sufran choques y vuelcos. Además de las consabidas abolladuras en la carrocería y los desperfectos de la pintura, los golpes continuos a nuestro coche acabarán por hacer que éste vaya perdiendo piezas por el escenario. Así, tras un accidente especialmente aparatoso es frecuente ver en el suelo un espejo retrovisor, un faro o, incluso, un neumático completo.

Además estos desperfectos se verán reflejados en el comportamiento del vehículo, variando la respuesta de éste según el número y la importancia de los accidentes sufridos. Para conseguir este efecto Codemasters ha implementado un sistema mediante el cual el centro de gravedad del vehículo se desplaza dependiendo de su estado, comportándose éste de manera totalmente distinta cuando, por ejemplo, ha perdido una rueda delantera que cuando ha perdido una trasera.



Los vehículos más grandes se comportan de manera diferente a los más pequeños en las colisiones, en las que se hace notar su mayor masa.



El juego posee un motor físico muy realista, tal y como podrás comprobar si intentas subir con tu vehículo una cuesta demasiado empinada.



No resulta nada fácil conducir utilizando el punto de vista situado dentro del coche pues la visibilidad se ve muy reducida.



La variedad en los vehículos incluidos en el juego es muy amplia, y va desde los pequeños utilitarios hasta los camiones más grandes.

vidor que la compañía ha preparado a tal efecto. Lógicamente la diversión en estas partidas multiusuario es exponencialmente mayor que en las individuales, y es que el juego combina los mejores elementos de los juegos de carreras con los de juegos del tipo de «Quake» y sus partidas de Capturar la bandera. Una mezcla a todas luces explosiva.

La variedad de opciones en «Insane» es realmente elevada, tanto en lo que se refiere a vehículos como a escenarios o modos de juego

UN MOTOR MUY REALISTA

Técnicamente «Insane» hace gala de un motor físico muy realista. El comportamiento de los diferentes vehículos al subir o bajar las numerosas pendientes que abundan en los escenarios es muy natural, produciéndose deslizamientos, saltos e incluso vuelcos en las situaciones más pronunciadas. Afortunadamente para cuando se dan estos últimos casos el juego incluye un botón que hace que el vehículo ruede sobre sí mismo hasta colocarse otra vez sobre sus cuatro ruedas. También está bien implementado el sistema de colisiones, ya sea contra los elementos del mapa o contra el resto de vehículos participantes, así como el sistema de deformación de los vehículos en tiempo real.

En cuanto al apartado gráfico hay que destacar la gran calidad de los modelos 3D así como de los efectos visuales. La iluminación, especialmente, resulta muy realista, y así, por ejemplo, el efecto combinado en los mapas ambientados durante la noche de la luz de la Luna junto a los faros de los coches es realmente espectacular. Un lunar en este apartado es que el juego se ralentiza ligeramente cuando tenemos muchos vehículos a la vez en la pantalla, pero salvo en esas contadas ocasiones la fluidez de los gráficos resulta bastante elevada. Otro punto interesante dentro de este apartado es la abundancia de cámaras pues no sólo dispondremos de ocho puntos de vista diferentes sino que cada uno de ellos se podrá personalizar por el usuario modificando varios factores.

Si buscas un juego diferente que se aleje de los caminos más trillados del género deberías considerar la alternativa que ofrece «Insane», especialmente en su modo multijugador, ya que se trata de un juego divertido y muy original.

J.P.V.

TECNOLOGÍA: 82	ADICCIÓN: 86	TOTAL: 83

«Insane» te ofrece la posibilidad de desplazarte sin restricciones por un escenario, literalmente, ilimitado. Los gráficos renquean un poco ante la abundancia de participantes. El modo multijugador combina con maestría los elementos de dos géneros muy diferentes.

METROPOLIS STREET RACER

Rápido y preciso

• Compañía: **BIZARRE CREATIONS/SEGA** • Disponible: **DREAMCAST, PC** • V. comentada: **DREAMCAST** •Género: **SIMULACION**

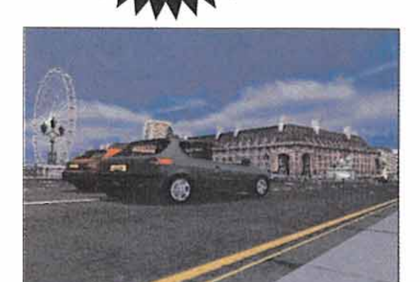
Uno o dos jugadores • Soporta unidad **VM** • Soporta **RUMBLE PACK**

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

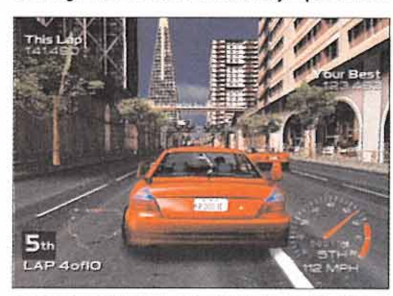
Tras un año de espera, sobre lo que iba a ser la fecha original de lanzamiento, «Metropolis Street Racer» ve la luz. El que era considerado como uno de los más ambiciosos títulos originales de uno de los equipos 1.5 de Sega, y mejor ejemplo de las capacidades técnicas de Dreamcast, ha sufrido cambios, modificaciones, y rediseños... Ahora, que llega el momento de la verdad para «MSR», la pregunta es evidente: ¿ha merecido la pena esperar?



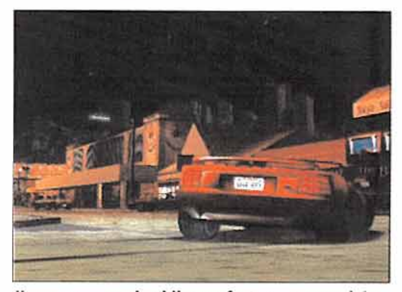
Los coches que se pueden elegir en «Metropolis Street Racer» son, ya os lo podéis imaginar, verdaderas joyas de la ingeniería automovilística. Dos ejemplos de ello.



El hecho de que los escenarios sean, nada menos que recreaciones de distintos tramos reales, le dan un atractivo al juego muy especial.



Aunque hay abundantes cámaras para elegir, quizá se echa de menos una en el interior del coche, en la que se vea el cuadro de mandos y el volante.



Una curva cerrada obliga a efectuar una maniobra drástrica, si es que se está circulando a una velocidad demasiado alta. Conocer el circuito es fundamental.

La respuesta es sí. Los primeros acercamientos a «Metropolis Street Racer» comenzaron incluso antes de que Dreamcast estuviera disponible en Europa. Para entonces, Bizarre ya anunciaba un juego que distaba mucho de amoldarse a los convencionalismos establecidos sobre el género. «MSR» es un juego que establece la conducción en entornos urbanos como base de su desarrollo. ¿Original? Ciertamente no. ¿Distinto? Por completo.

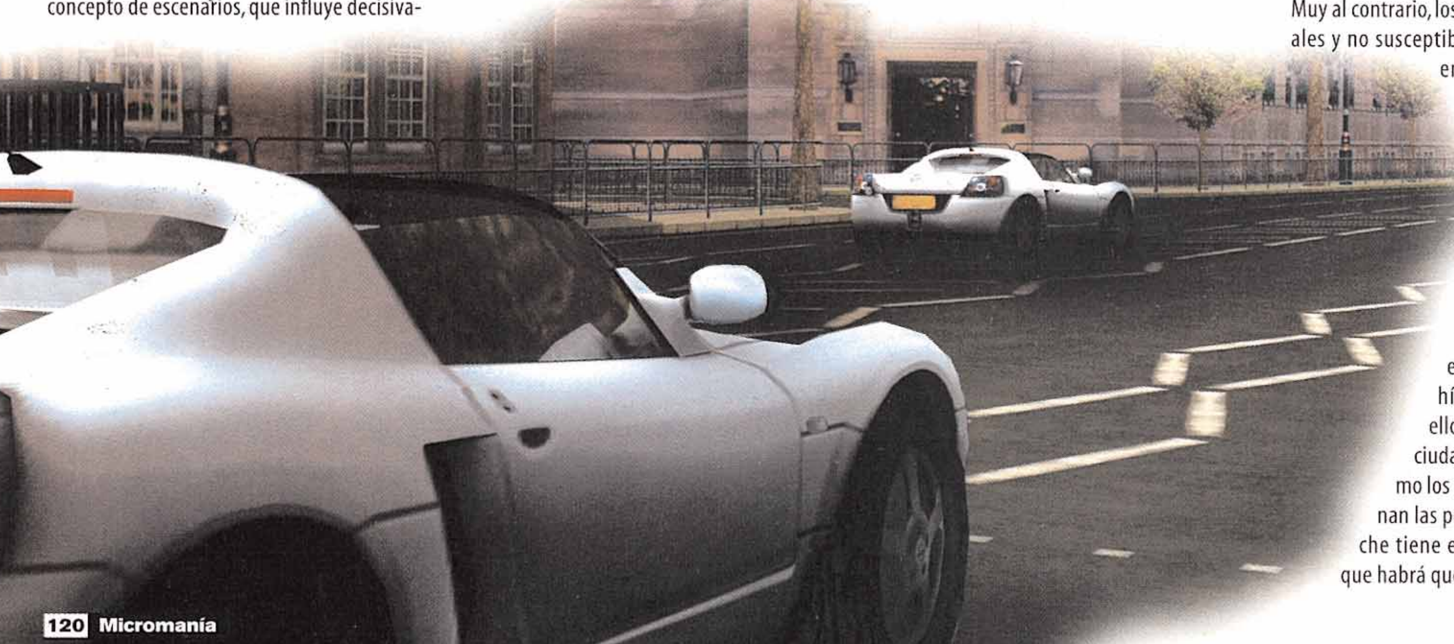
CAPTURAR LA REALIDAD

Desde el mismo instante en que «MSR» comenzó a rodar como proyecto en desarrollo, Bizarre tenía muy claro que su objetivo era diseñar un título potente y más allá de la simple competición automovilística. Así, «MSR» se planteó como un juego ambientado en escenarios urbanos. Pero, ya existían otros juegos con puntos de partida más o menos similares. Así, ¿cuál es la diferencia real entre «MSR» y cualquier otro juego de coches? En la jugabilidad, casi todas.

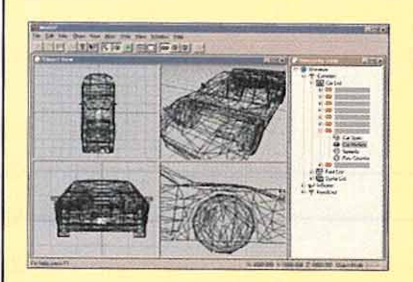
Buena parte de la "culpa" la tiene el diseño y concepto de escenarios, que influye decisivamente en la acción. Bizarre ha pasado gran parte del desarrollo reproduciendo en 3D, palmo a palmo, zonas de tres ciudades como Londres, San Francisco y Tokio para incluirlas como base del juego. Y eso implica mucho. Si una papelera está en una esquina determinada, en la que además hay varias vallas, cabinas de teléfono, bordillos, adoquines, tiendas y la calle hace zigzag, todo está perfectamente reproducido en el juego. A la hora de la verdad esto es definitivo, puesto que, como reza el mismo juego, no se trata de correr rápido, sino de cómo somos capaces de circular a velocidades elevadas.

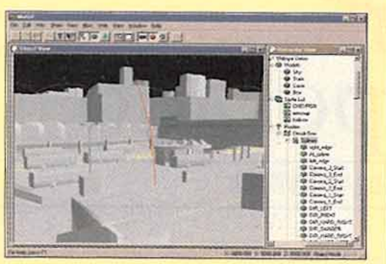
Se trata de ser veloz, pero aunque «MSR» no es un simulador puro, sí obliga al jugador a conducir, además, con una perfección exquisita si es que quiere ir avanzando en el juego. La estructura de juego que posee «Metropolis Street Racer» es, de esta manera, sumamente atractiva, pues se basa en un sistema de recompensas en las que el jugador gana más o menos puntos (kudos, como lo llama el juego), según diversos apartados: estilo, tiempo, habilidad, limpieza, etc. Por supuesto, a más puntos, perdón, kudos, nuevos circuitos, coches, etc. Pero es que también se pueden perder, pues si no se ha conseguido un número mínimo para avanzar, no quedará más remedio que volver a competir en algunas carreras, apostando lo que se tenía ganado.

Además, no todo se reduce a correr, sin más. Las pruebas son de lo más variado: contrarreloj, uno contra uno, conseguir una calificación mínima corriendo contra varios coches, adelantar a varios coches en un circuito cerrado en un límite de tiempo... De lo más variado y atractivo, así como satisfactorio en la práctica y en la jugabilidad. Además, el sistema de participación, o de adquisición de vehículos, para ser más exactos, es bastante diferente al de otros títulos. No se trata de ganar dinero y comprar más y más vehículos, o de adaptarlos y mejorarlos mediante múltiples gadgets. Muy al contrario, los coches de «MSR» son reales y no susceptibles de modificación. Sin embargo, casi todos son deportivos, habituales en los entornos urbanos. Pero a lo que íbamos es que sólo se puede tener tres coches en el garaje de manera simultánea, en un principio, pudiendo ganar luego más espacios para nuevos vehículos, y escoger uno de ellos para cada carrera. Cada ciudad y cada trazado –así como los posibles rivales- determinan las posibilidades que cada coche tiene en cada competición, así que habrá que meditar la decisión.



Esto me suena...





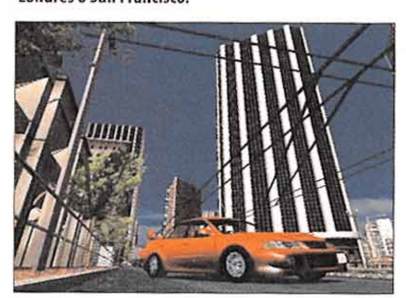
Aquellos que os hayáis podido dar una vuelta por cualquier de las ciudades reproducidas en «Metropolis Street Racer» os daréis cuenta de la perfección con que se han reproducido las mismas, o mejor dicho algunas de sus áreas, en el juego. El trabajo que esto implica es inmenso, y más de un año del desarrollo se ha ido tan sólo en el modelado y creación de los escenarios. Desde la creación de los mapas, al detalle, hasta los edificios, pequeños objetos y mobiliario urbano, las texturas –sacadas de fotografías reales–, el diseño de escenarios –y artístico, en general-, todo está cuidado de un modo excepcional. El realismo sobrecoge, de veras, y resulta no sólo en una ambientación perfecta sino en una jugabilidad enorme. ¿Cómo? El reconocimiento, por múltiples referencias, de un recorrido, determina la perfección con que podemos llegar a completarlo. De esta forma no es sólo conseguir un alto nivel de detalle, sino de que tenga una influencia directa en la acción.



El título, entre otras muchas cosas, es una estupenda ocasión de recorrer las calles de ciudades como Tokio, Londres o San Francisco.



En San Francisco habrá tramos en los que viviremos las famosas cuestas que salen en muchas películas y series de televisión.



El realismo del juego llega a tales extremos que según el país en el que estemos compitiendo, el locutor en la radio hablará en japonés o en inglés (con acento).



La hora del día variará y muchas veces nos veremos obligados a correr en plena noche o bajo condiciones atmosféricas adversas.

CAMBIOS EN EL TIEMPO

El concepto de competición es uno de los puntos fuertes del juego, y se deja ver, a medida que se le coge el tranquillo –lo que tampoco es tan fácil-. Pero además, se ha estado modificando todo lo relacionado con la física y la simulación, de modo que el conjunto ofrezca el mayor equilibrio posible en la jugabilidad y la calidad global, amén de un buen nivel de realismo. La versión definitiva del juego, repetimos, sin llegar a una simulación total, marca mucho más este apartado. Aprender a controlar el freno de mano es vital en muchas ocasiones, pero también lo es conocer los comportamientos del coche, su peso, su tracción, y su potencia frente a otros rivales, según el escenario. Uno de los efectos más conseguidos de «MSR» es una sensación que se filtra al jugador a través del mando, del "peso" del coche. La sensación de velocidad es, además, de las más realistas y fiables que recordamos en un juego de coches, con la complicación que ello conlleva, y mucho más en escenarios sacados de la realidad, en que las distancias y las escalas no perdonan un solo fallo.

Y, además, técnicamente es espectacular, y no sólo en lo preciosistas de las repeticiones, sino en todo momento. Factores como la iluminación están cuidados al máximo, y como anécdota cabe remarcar que «MSR» utiliza un sistema de tiempo y localización geográfica real. Es decir, toma la hora de la Dreamcast y ña franja horaria de la zona donde se esté jugando (en España, GMT +1), de tal forma que si se compite en Londres, la hora es una menos que aquí, y si es de día, allí también. Y claro, luego están las condiciones atmosféricas, que pueden variar de manera asombrosa. O que cada zona geográfica localice en la radio la ambientación sonora adecuada a la ciudad. No se puede decir que «MSR», tecnológicamente, sea perfecto. Para nuestro gusto, incluso, existen ciertos problemas con las paletas de colores, en determinadas condiciones de luminosidad, quedando algo apagadas. También, pese al número de cámaras disponibles, se echa de menos una en que aparezca el volante frente a nosotros. Sin embargo, ¿se pueden considerar fallos graves? No, realmente. «Metropolis» es un juego creado con cariño, y se nota. Cuidado y mimado al detalle, equilibrado y bien diseñado, excelente en tecnología, perfecto en ambientación, divertido, jugable, con un concepto de competición envidiable y puesto en práctica de manera impecable... ¿No tiene ningún fallo? Repetimos, los tiene, pero no graves, y ni tan siquiera evidentes.

F.D.L.

TECNOLOGÍA: 90	ADICCIÓN: 92	TOTAL: 92

El control de los vehículos, su realismo, simulación física y detalle es realmente excepcional. Muy jugable y divertido. Se echa de menos la competición multijugador, sólo disponible como modo de pantalla partida para dos usuarios. El concepto de competición está puesto en práctica de forma impecable. Divertido, entretenido y variado.

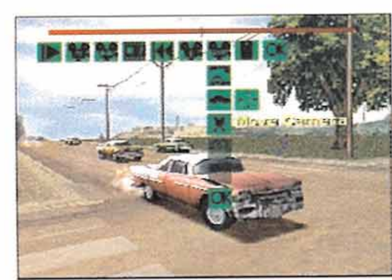
DRIVER 2

Un regreso muy esperado

• Compañía: **REFLECTIONS/INFOGRAMES** • Disponible: **PLAYSTATION** • Género: **ARCADE/AVENTURA**

Tarjeta de memoria recomendada • Uno o dos jugadores.

En el momento de su aparición «Driver» supuso una revolución en el mundo de los videojuegos gracias, sobre todo, a la sorprendente originalidad de su planteamiento. La idea de mezclar la conducción de coches con el cumplimiento de las misiones pudiendo además circular con casi total libertad por unas ciudades, no sólo enormes, sino además primorosamente reproducidas en 3D, fue acogida con gran entusiasmo por todo tipo de aficionados.


En el modo Director's Cut se han introducido muchas opciones nuevas para que nuestros montajes sean lo más espectaculares posible.


En esta entrega tendremos a nuestra disposición una amplia gama de vehículos, incluyendo, entre otros, coches de policía, furgonetas, autobuses...


Las secuencias de vídeo poseen más calidad que nunca y consiguen darle al juego un aire inequívoco de película de Tarantino.


¡Una curva! Bueno, las admiraciones vienen porque la primera parte de este juego carecía de curvas en sus ciudades, algo ciertamente poco realista.

Casi dos años después de la aparición de la primera parte, Reflections ha permanecido fiel a este espíritu revolucionario y ha introducido en «Driver 2» abundantes novedades tanto en cuanto al sistema como a los modos de juego. Sin duda se trata de una jugada arriesgada, pero que, afortunadamente para todos los aficionados, les ha salido redonda, porque el resultado ha sido un juego fantástico, mejor incluso en muchos aspectos que su ilustre antecesor.

Los cambios introducidos son muchos y muy abundantes, pero quizá el más llamativo de todos sea la nueva habilidad de Tanner (que sigue siendo el protagonista del juego) de salir de los coches en cualquier momento que lo desee y andar por las calles de la ciudad como si tal cosa. Esto introduce muchísimas posibilidades, como por ejemplo la de perseguir a nuestros enemigos hasta el interior de los edificios, pero sin duda la más interesante de todas ellas es que ahora podremos cambiar de vehículo, ya sea porque esté destrozado, porque tenga un índice de delito demasiado alto o, simplemente, porque nos apetezca sin más bajarnos del nuestro y montarnos en cualquier otro que esté aparcado por ahí.

Otra novedad muy interesante es que en «Driver 2» las misiones a realizar por Tanner estarán unidas entre ellas por un argumento mucho más coherente que en el juego original. Nuestra misión esta vez será infiltrarnos en una organización criminal brasileña para acabar con sus dirigentes, para lo cual tendremos que realizar más de cuarenta misiones que nos llevarán por las cuatro ciudades incluidas en el juego: Chicago, Las Vegas, La Habana y Río de Janeiro. Estas ciudades son mucho más grandes que sus predecesoras y además poseen una característica que se echaba mucho de menos: tienen curvas. En «Driver» todas sus calles estaban cortadas en ángulos rectos.

En cuanto a los modos de juego la principal novedad es la inclusión de un modo multijugador. Podrán participar hasta un máximo de dos jugadores a pantalla partida, y se han incluido abundantes tipos de juego.

Gráficamente «Driver 2» utiliza una versión mejorada del motor del juego original con la que se ha conseguido alcanzar un nivel de calidad sorprendente, sobre todo en lo que se refiere a la ambientación de los escenarios. Es cierto que el juego padece problemas de popping que se agravan aún más en el modo de dos jugadores, pero si tenemos en cuenta la forma en que se ha aprovechado al máximo el potencial de la consola y la enorme jugabilidad conseguida, se pueden disculpar estos fallos, porque no ensombrecen el estupendo juego que es «Driver 2».

J.P.V.

TECNOLOGÍA: 87	ADICCIÓN: 92	TOTAL: 88

Los cambios introducidos en el sistema de juego y en el motor gráfico le dan a «Driver 2» un increíble aspecto cinematográfico. Hay cierto fallos gráficos que resultan demasiado evidentes. El modo multijugador es increíblemente divertido, y además alarga la vida útil del juego



Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Como podéis comprobar este no es un mes que se diferencie especialmente de otros en cuanto a puntuaciones. Como casi siempre, nos encontramos en un momento en que aparece en el mercado casi de todo. Desde auténticas joyas de colección hasta títulos que pasan por ser poco más que mediocres. Encontraréis, sin embargo, que éste es un número en el que se recoge una cantidad considerable de continuaciones de juegos, ya sea por series que se perpetúan, versiones anuales de colecciones, expansiones, etc. Cuando llega el momento de valorar este tipo de productos, hay que tener presente hasta qué punto una pequeña mejora influye en la calidad del juego. Aunque en Micromanía no seamos especialmente amigos de estos productos, hay que reconocer que, a veces, la continuación y la mejora, por pequeña que sea, merecen la pena y obligan a aumentar una puntuación previa. En un mundo ideal, cada juego debería ser un nuevo universo de experiencias y diversión. Sin embargo, en otras hay que valorar aspectos de conjunto. Pero, también, el tiempo pasa. Y no en balde. Lo que exige ser más críticos con una puntuación, aunque el título sea mejor, incluso en conjunto.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

RC de GO

Radiocontrol

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Uno de los hobbys más extendidos entre niños y mayores es sin duda el mundo del modelismo y el radiocontrol. Con esta excusa Acclaim nos trae un simulador de coches controlados con una emisora cuya central está en el pad de la videoconsola. Y es que estos pequeños prototipos, imitación de los modelos reales, suponen todo un entretenimiento tanto en la calle como frente a las pantallas del ordenador. Hablamos de un título en el que las carreras, el espíritu de competición y la afición al modelismo están íntimamente relacionadas. Los distintos modos de juego que presenta (practice, quick race, championship y time attack) abren un amplio abanico de posibilidades para evitar la monotonía y el aburrimiento, aumentando así el grado de jugabilidad. Si además esto se adereza con una presentación gráfica bastante aceptable y una facilidad de manejo tanto de la interfaz como de los propios coches, resulta aún más atractivo para quienes piensan que la sencillez y la calidad no están reñidas en un mismo juego. Lástima no encontrar el título traducido y doblado a nuestro idioma, ya que el público al que está orientado puede carecer de la habilidad y la destreza en el idioma para entender todo aquello que rodea a este título.

A.L.C.

61

Speedball 2100

Guerreros de acero

- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Los años pasarán y los deportes, bueno..., cambiarán. Una buena prueba de ello es este título para la plataforma de Sony, en donde una constelación de jugadores con armaduras, más propias de una guerra que de otra cosa y una pelota de dureza considerable, "juegan" un partido parecido a nuestro tradicional balonmano, aunque salvando las distancias evidentes. La agresividad propia del hockey sobre hielo es el último ingrediente de este deporte trepidante.

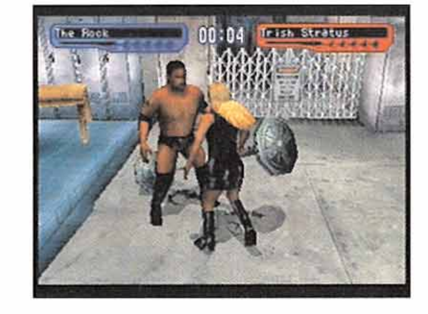
Analizando el juego concienzudamente nos encontramos con una interfaz muy cuidada en su aspecto gráfico y repleta de opciones, ya que el juego presenta multitud de modos de juego distintos que abren un amplio abanico de posibilidades que ayudarán a evitar que el juego caiga en la monotonía. Además incorpora un editor de equipos y jugadores para personalizar al máximo los equipos, que cuentan, por poner un ejemplo, con su propio escudo y con una historia y un futuro por delante, esperamos que repleto de éxitos, si es

Smack Down 2

A base de fuerza

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



El título que a continuación os presentamos está impregnado de altas dosis de violencia que recuerdan a legendarios programas de televisión como "Pressing Catch". Este tipo de programas estaban basados, al igual que el juego que comentamos, en la lucha de dos o más personajes encima de un cuadrilátero, en donde las armas necesarias para derrotar al contrario, son la fuerza, astucia, y preparación física. El título que nos ocupa presenta dos modos de juego (exhibition y season), en los que el objetivo final es el de vencer en una lucha sin cuartel. Para ello debes elegir un personaje y saltar a la pista.

A pesar de no ser un título que resalte por su calidad gráfica ni por su jugabilidad, dados los pocos modos de juego que presenta, alcanza su punto álgido en la posibilidad de crear tus propios personajes. Desde el luchador hasta el manager, es posible dar a cada uno el aspecto que se prefiera, cuidando los mínimos detalles como puedan ser la barba, el pelo, los rasgos faciales...

Todo un enorme abanico de posibilidades que podrían obtener un resultado positivo si estuvieran respaldados por un alto realismo de movimientos, inexistente en este juego, que le proporcionasen cierta adicción al título capaz de engancharnos a la pantalla del ordenador. Con unos sonidos discretos y sin alardes en su calidad gráfica, éste título parece centrar su atención en la creación de los personajes ¿Es que realmente es éste el objetivo del juego?

I.P.P.

55

Kiss Pinball

Un paseo por el infierno

- Compañía: **WILDFIRE STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **PINBALL**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

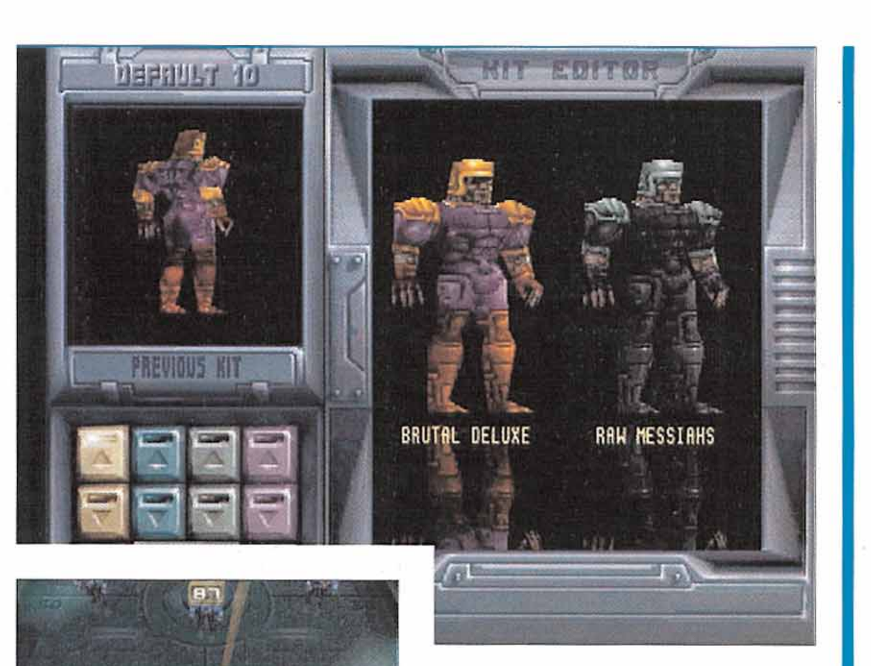


Divertido como pocos, sin duda, se presenta este título cargado de colorido y de tensión, ya que un pequeño descuido puede acabar en un momento con la impresionante puntuación que estábamos consiguiendo. A pesar de la diversión que inicialmente pueda parecer que tiene este título, lo cierto es que con el paso de los minutos la monotonía invade el ambiente y acaba por echar abajo la adicción del juego. Y es que un programa en el que lo único que hay que hacer es evitar que una bola de acero se cuele por diferentes salidas, termina siendo un bucle infinito que cansa con el tiempo si no se le añaden otras cosas que compensen la monotonía del juego en sí. Por eso se puede decir que resulta un tanto espeso, máxime teniendo en cuenta que se podría haber compensado un poco la balanza incluyendo un editor de mesas, como en aquel «Macadam Bumper», para poder, al menos, personalizar al máximo el entorno del juego y aumentar así la adicción.

Intachable desde luego es su presentación gráfica, con una gran calidad de resolución, que sin embargo no requiere de un potente ordenador con una tarjeta gráfica de última generación. Un ejemplo de un desarrollo bien resuelto en su optimización de los recursos. De igual forma se presentan los espectaculares efectos sonoros, de gran calidad y realismo que consiguen crear un ambiente tenso y emocionante.

I.S.A.

58



que has decidido elegirlo para jugar el campeonato. Con un manejo sencillo y teniendo en cuenta su traducción total a nuestro idioma, el juego presenta unas buenas niveles de adicción. Mezcla de simulación deportiva y arcade, este título está creado para todo tipo de público, y ni los más exigentes en el ámbito de la calidad podrán tener una queja de la perfecta combinación de jugabilidad, adicción y buena presencia visual, todo ello aderezado con unos impecables efectos sonoros capaces de crear un ambiente deportivo futurista y emocionante con todas las de la ley.

P.L.L. **65**

Tunguska

La esperanza de vivir

- Compañía: **TAKE2 INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**

Un jugador • Se recomienda utilizar tarjeta de memoria



Tras las puertas de la cárcel espera la muerte en la silla eléctrica. Sin embargo, cuando la ejecución se va a hacer efectiva, un túnel del tiempo conduce al héroe de esta aventura a un mundo en donde la lucha se hace necesaria para poder sobrevivir. Una aventura emocionante, llena de ficción y combates, es lo que presenta este título que destaca por su buena presencia gráfica, así como por su alto grado de jugabilidad, dada la cantidad de posibilidades que ofrece el juego en cuanto a los distintos caminos, problemas y soluciones que plantea. Una aventura jugada en tercera persona en la que el campo de visión recoge tanto al personaje como los escenarios del juego, lo que complica en algunos momentos, dada la situación de los puntos de visión, la total visibilidad de las acciones que se empren- den en un combate. Esto provoca una desventaja que puede resultar fatal para el normal desarrollo del juego. La manejabilidad es otro de los puntos negros del juego, ya que al no poderse manejar el personaje con el mando analógico, los clásicos cursores del pad dificultan la total libertad de movimientos de la que debería gozar el personaje, especialmente cuando delante tenemos un enemigo que sí se mueve con gran habilidad. A pesar del dificultoso manejo y las complicadas vistas utilizadas en el desarrollo nos encontramos ante un título que en su aspecto general se sitúa en la parte alta de los juegos de playstation por su calidad gráfica y alta jugabilidad.

A.L.C. **62**

Airfix Dogfighter

Maquetas de guerra

- Compañía: **PARADOX ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP)



Seguro que nadie que tenga unas maquetas coleccionables de aviones, tanques y maquinaria de guerra de tiempos atrás, se imagina que un día empiecen a funcionar y recreen los tiempos de la Segunda Guerra Mundial en su propia casa. Sin embargo el título que nos ocupa ahora no deja lugar a dudas sobre la remota posibilidad anteriormente planteada. El manejo de cualquiera de los míticos aviones de hace años, a través de distintos escenarios interiores como habitaciones, halls, sótanos..., llevando a cabo distintas misiones es la mecánica del juego.
El juego, sencillo en todas sus líneas, está complementado con un editor de escenarios y una aplicación para poder personalizar el avión, sin embargo y a pesar de estas opciones, tanto el editor de escenarios como la citada aplicación de personalización de aviones, además de la propia presentación gráfica del juego, dejan mucho que desear, mereciendo el calificativo de mediocres, y decepcionando en algunas de las facetas que más podían haber llamado la atención a priori. De todas formas, el entretenimiento está asegurado para todos, ya que se trata de un juego de sencillo manejo y de escasa dificultad, dos cualidades que por lo menos son adictivas.

P.L.L. **59**

Crime Cities

Delincuencia futurista

- Compañía: **TECHLAND**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP)



Los cambios tecnológicos que depara el futuro tienen un espejo en el título que analizaremos a continuación. La delincuencia y su persecución en una ciudad futurista, con un tráfico intenso, pero mejor repartido gracias a los prototipos voladores, es el argumento que esgrime «Crime Cities». Un juego basado en un futuro sobre ruedas muchas veces soñado y deseado por las personas de hoy.
Sin embargo y en contraste negativo con el argumento, la presentación de este título más bien sitúa la tecnología de creación en el pasado, ya que calidad gráfica no es precisamente la principal arma de enganche que pueda imprimir el juego en cuestión. El fácil manejo y la interfaz son las principales bazas que juega el título para alcanzar a un público que desee pasar un rato divertido en un mundo recreado en la ciencia-ficción..., y poco más. A pesar de presentar un bajo nivel de originalidad en casi todas sus líneas, el vehículo protagonista (una especie de coche del futuro) resultará atractivo e interesante.
La posibilidad de juego a través de red es, todavía hoy, un aliciente a tener en cuenta, ya que jugar con personas situadas en cualquier punto del mundo, y por supuesto, competir con jugadores humanos, que siempre son mucho más inteligentes que cualquier IA, resulta una experiencia cien por cien adictiva.

I.P.P. **60**




Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.






Otros 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.






Los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.






Más de 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

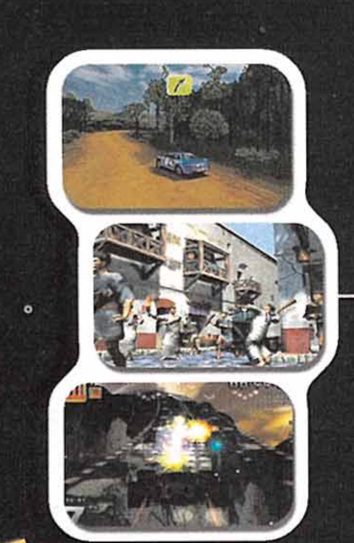


¡Ya no tendrás que grabar en tu disco duro cientos de ficheros y subdirectorios para después borrarlos!





La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia. Más de 5.000 juegos para que nunca se te acabe la diversión.




3 CD-ROM cargados de juegos en 3 dimensiones y miles de nuevos niveles.



Impresionante colección de juegos completos. Con nuevos niveles nunca antes vistos.



NEWSOFT

La única y más completa recopilación de juegos para Palm

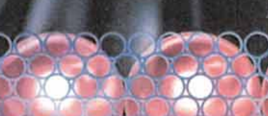




WWW.NEWSOFT.ES





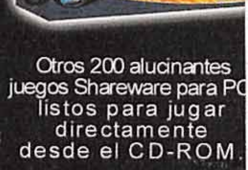







2.995 PTAS NUEVO

Otros 300 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.



2.995 PTAS

Otros 200 alucinantes juegos Shareware para PC listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

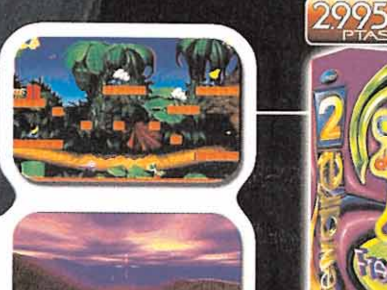


2.995 PTAS NUEVO

Nueva colección con otros nuevos juegos 3D, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.







2.995 PTAS

Otros 150 alucinantes juegos Freeware para PC listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NEWSOFT

Teléfono de atención al cliente: 902 414 414

WWW.NEWSOFT.ES

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA





7.495 PTAS NUEVA VERSIÓN

Más de 100 juegos Completos totalmente en castellano. No ocupa sitio en el disco duro. No hay que perder tiempo en instalar nada.

Todos los juegos funcionan desde el cd-rom. Juegos de acción, arcade, aventura, puzzles, habilidad, y un largo etc.



2.995 PTAS NUEVO

25 juegos completos totalmente en castellano.



2.995 PTAS NUEVO

Todos los juegos funcionan desde el cd-rom. Sólo tienes que introducir el cd en el lector y jugar.



2.995 PTAS

A LA VENTA EN QUIOSCOS, TIENDAS DE INFORMÁTICA Y GRANDES ALMACENES

• Compañía: **SHINY ENTERTAINMENT / VIRGIN / INTERPLAY** • Disponible: **PC** • Género: **ESTRATEGIA / JDR**

SACRIFICE
Actores de la Guerra Santa

• CPU: Pentium II 300, AMD K6-II/K6-III
• RAM: 64 MB
• HD: 650 MB
• Tarjeta 3D: Sí, (COMPATIBLE DIRECT 3D CON 8MB)
• Multijugador: Sí (Internet, modem, red, TCP/IP, IPX)

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Dios nuestro que estás en los altares. Sacrificados sean en tu nombre.

Vayamos a tu altar, esté en la tierra, el agua, o el fuego.

Danos ya el maná de cada hechizo.

Premia nuestras afrentas a otros dioses y castiga a los traidores.

No nos dejes caer en la capitulación. Y líbranos de ser sacrificados.

Poco antes de la aparición de «Messiah» no hubiéramos imaginado que Shiny preparaba un título con una proyección mucho más ambiciosa que su predecesor, habiendo sido concebido sin la restricción de un molde preestablecido. «Sacrifice» es a día de hoy, y creemos que por mucho tiempo, la opera prima de Shiny Entertainment.


Para que podamos encarnar en ellas a los seres que serán nuestro ejército, las almas de las criaturas infieles tienen que ser purificadas en el altar.


Los hechizos tienen funciones muy distintas, así que es importante llegar a familiarizarse con los iconos de los conjuros ofensivos en batalla.


Los manalitos se construyen sobre las fuentes de maná, este elemento es el recurso más importante para extender nuestro culto.

A nadie se le escapa que cada vez es más difícil catalogar los juegos en un género concreto. Pero, pocas veces hemos recibido la llegada de programas ciertamente híbridos. Los intentos por combinar varios géneros han dado como resultado, en más de una ocasión, lamentables experimentos que no logran ni de lejos alcanzar la jugabilidad que fue concebida en su diseño. En «Sacrifice» todo encaja como las piezas de un rompecabezas, ensamblando a la perfección la estrategia en tiempo real con toques de JDR y acción.

Antes de valorar las virtudes y posibles defectos de «Sacrifice» merece la pena que comprendamos el argumento de fondo. No sólo sirve de excusa para ofrecernos una puesta en escena, también influye de manera determinante en campaña. Según nos relata el creador del extraño y precioso universo presente en «Sacrifice», éste fue obra de un dios ahora desterrado o desaparecido por la ambición de otras deidades. Cinco dioses se disputan las almas de los mortales desde su olimpo particular, pero necesitan un hechicero, un maestro de ceremonias capaz de llevar a cabo "en tierra" los rituales que les harán mas poderosos. Ahí es donde entra nuestro personaje, un hechicero al servicio del dios cuyo culto más le satisfaga.

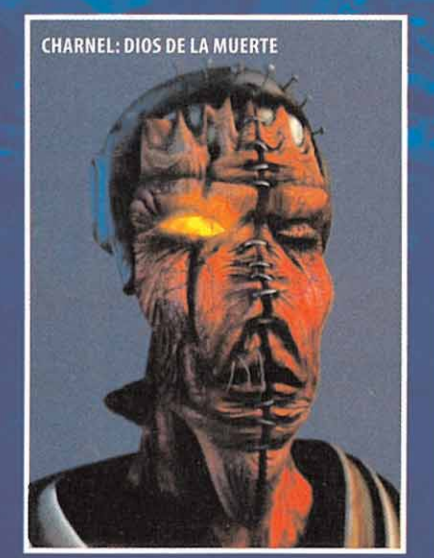
Porque, en realidad, no existe ninguna ventaja entre servir a un dios u otro. Nuestro hechicero es un mercenario al servicio del oportunismo, y ese es su verdadero dios, aunque logra disimularlo con mucha elegancia. Al emprender una campaña asistiremos al primer encuentro con las cinco deidades. Intentarán incorporarnos en sus filas con toda clase de argumentos y artimañas. Claro que, nuestro "acuerdo" no ha de ser definitivo necesariamente. Desde esta entrevista inicial, ya se desvela en el juego un marcado carácter cómico, sutil y muy agudo, que no nos abandonará en toda la aventura.

ENTRE LO DIVINO Y LO INHUMANO

CHARNEL: DIOS DE LA MUERTE

Los dioses tienen muy definida una personalidad, pueden ser más o menos benévolos, y tienen una motivación particular independiente de su afán por consolidar su culto. Un ejemplo de una situación que puede producirse jugando a «Sacrifice», sirviendo a Pyro tendremos como objetivo inicial hacernos con las fuentes de maná de un territorio, para lo cual necesitaremos luchar con los seguidores de Persephone. Al llegar a un poblado cuyos habitantes guardan culto a la diosa, nuestro hechicero exigirá la rendición en nombre de Pyro. Ante este hecho los habitantes del poblado nos propondrán una alianza con el fin de evitar la destrucción de su árbol sagrado. Si accedemos, Pyro lo tomará como un flagrante acto de traición enviándonos todos sus adeptos combatientes para que nos eliminen. Así pues, estamos obligados a arrasar el poblado destruyendo el árbol adorado, si es que queremos seguir del lado de nuestro dios. Este acto contentará a Pyro pero, por despiadado, también conmoverá al cruel Charnel, quien nos otorgará un poder adicional por "trabajar", dicho sea en el mejor sentido, para él. La rivalidad de las cinco deidades implicará en no pocas ocasiones, sugerentes conspiraciones, como si de una especie de olimpo se tratara, y nosotros, como hechiceros, hemos de buscar provecho de estas situaciones.


PERSEPHONE: DIOSA DE LA VIDA


CHARNEL: DIOS DE LA MUERTE


JAMES: DIOS DE LA TIERRA


STRATOS: DIOS DEL AIRE


PYRO: DIOS DEL FUEGO



Existen más de una docena de hechiceros distintos, representados por unos modelos 3D de gran calidad. Su animación es siempre elaborada.



El maná también ha de emplearse para construir estructuras, en este caso un manalito previamente robado.



Los que acompañan a nuestro hechicero son criaturas portadoras de maná, imprescindibles para tener siempre un nivel de poder alto.

INTERFAZ

El interfaz se basa en una perspectiva tridimensional en tercera persona que permite que la orientación de la cámara sea desvinculada del personaje. Simplemente moviendo el ratón en dirección opuesta a la de los cursores por explicarlo de alguna forma. En definitiva, el control del personaje puede requerir de cierta habilidad, sobre todo cuando nos encontramos en una batalla frenética. Sin embargo, es muy intuitivo y sobre todo eficaz en el control de las criaturas. Las acciones que podemos ordenar a nuestras unidades se seleccionan en un menú desplegable apuntando sobre el lugar del escenario donde queremos que se realice la acción y sobre la unidad enemiga, a la cual queremos aplicar la orden. Pueden determinarse formaciones, coberturas, procedimentos de ataque y defensa de todas las formas imaginables.

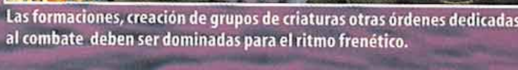
HASTA EL SACRIFICIO FINAL

Al comenzar una partida podremos acceder a un completo tutorial de tres capítulos y una opción en la que jugar escenarios por separado. El editor de misiones y escenarios es una auténtica herramienta de diseño de juego, acotada eso sí a las misiones de «Sacrifice», pero el modo de juego principal es el basado en campañas. Cada misión plantea una serie de objetivos designados por nuestro dios. Casi siempre tendremos que expandir el área de poder e influencia del culto. Se plantean varios objetivos que han de resolverse secuencialmente, pero casi todas las misiones terminan en la necesidad de profanar el altar de uno de nuestros hechiceros rivales. Nuestro hechicero, como sus oponentes, gozan del don de la inmortalidad. Aún despojados de su forma física pueden recuperarla acumulando suficiente maná y de hecho la única forma de terminar con ellos definitivamente es sacrificar a un inocente -uno de nuestros seres- en el altar del enemigo. Conseguirlo es raramente fácil y pasa forzosamente por dominar las llamadas fuentes de maná, acumular el máximo de seres, (robando almas) y derrotar al brujo enemigo justo antes del "sacrificio final. Los éxitos permitirán alcanzar un nivel mayor de experiencia que se traduce en más poder, maná y criaturas. Allá, donde se sitúan los tótems de los cinco dioses, acudiremos a discusiones en las que el hechicero podrá cambiar su "afiliación". Al ganar un nivel de experiencia se gana poder, pero este beneficio es incomparable si tenemos en cuenta los talentos que los dioses pueden concedernos a la hora de convocar criaturas y conjurar hechizos. Las fuentes de maná proporcionan un inagotable recurso de energía mágica. Pero el maná de estas fuentes puede ser utilizado por cualquier hechicero. Hemos de convertirlos en "manalito", estructura que hace de la fuente un instrumento sólo útil a nuestro culto y sus criaturas. El maná de estos manantiales de poder no podrá ser utilizado por otros hechiceros a no ser que sea destruido el "manalito". Se establece así una lucha casi siempre presente por el control de las fuentes, estructuras que podríamos reconocer como los recursos a nuestro alcance.

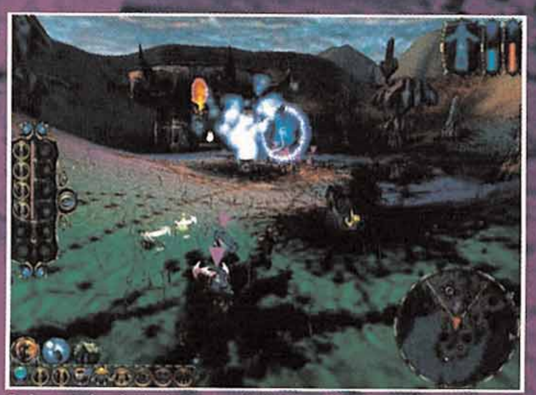
CREADOR DE VIDA

Los hechizos tienen un enfoque práctico y suelen resolver tareas necesarias y muy diversas. Sin embargo, lo que nos da verdadero poder es convocar criaturas mágicas. Dependiendo de qué clase de seres queramos crear necesitaremos emplear más o menos cantidad de maná, pero para darle vida es necesario que sea habitado por un alma. Según la complejidad y poder de las criaturas que pretendamos crear es posible que necesitemos más de un alma. Las de aquellas que perecen en combate no se escapan a ninguna dimensión, ni se reúnen con su dios. Permanecen sobre el cuerpo sin vida, como entes hetéreos. Sólo si son de nuestra facción, aparecen en color azul y simplemente dirigiéndonos hacia ella podremos rescatarla para dar vida a otro ser. Las almas de los enemigos aparecen en un color rojo que demuestra que fueron infieles a nuestro culto. Pueden recuperarse para nuestros propósitos, pero necesitan ser ►

La concepción de su estilo de juego hace inseparable la componente de cada género; el aumento de nivel, por ejemplo, va estrechamente ligado al poder mágico



Las formaciones, creación de grupos de criaturas otras órdenes dedicadas al combate deben ser dominadas para el ritmo frenético.



En la parte izquierda de la pantalla hay un pequeño cuadro en el que se distinguen las criaturas seleccionadas y las habilidades de cada ser.



Los mapas, siempre bellos, presentan un ambiente fantástico pero van desde frondosos bosques hasta desiertos de hielo.


Invadir significa muchas veces dirigirse a los altares de maná enemigos y arrasarlos procurando que sirvan para nuestros intereses.


Aunque pueda sonar a tópico, la grandeza de los entornos en «Sacrifice» hará que no podamos resistirnos a intentar un diseño en el potente editor.


Uno de los personajes más desternillantes son los recolectores de almas, sin ninguna duda figuras de la firma Shiny.

Somos hechiceros y poseemos la capacidad de invocar a nuestro dios para conjurar; aparte, los dioses nos darán, si lo merecemos y lo necesitamos, una suerte de hechizos de utilidad

purificadas. Evidentemente poseemos un encantamiento para tal menester. Al conjurarlo unos curiosos personajes "recolectores" de almas se las llevarán hacia el altar de nuestro dios y se la ofrecerán en sacrificio para ser depuradas e incorporadas después a nuestro bando.

Cuando necesitemos crear criaturas, cada dios pondrá a nuestro cargo una fauna muy variada. Todas tienen un valor estratégico importante e imprescindible en muchos casos, ya sea para el combate para portar maná o para cualquier otra utilidad. Dependiendo del tipo de criatura, podrá volar, será más resistente, más veloz, o estará mejor armado. Sólo son superiores unas a otras según para el fin y en las qué condiciones que las utilicemos. Si bien, en ocasiones nos veremos obligados a dedicar todas nuestras almas a un tipo concreto de unidad, casi siempre lo más aconsejable es disponer de criaturas de todas las clases para resolver cualquier contingencia que se nos pueda presentar a lo largo de la campaña. Tales seres tendrán también distintas habilidades especiales que hemos de conocer.

RITUAL DE BELLEZA

Los gráficos son, aplicando el calificativo con más propiedad que nunca, "impresionantes". Pocas cosas hay que puedan funcionar en un PC, con la misma extensión en el entorno y con un nivel de detalle tan exagerado. Además el grado de optimización está muy trabajado, permitiendo un juego fluido en la mayor parte de los equipos. La potencia del engine es tremenda, pero lo mejor es el diseño artístico de personajes y escenarios. La sensación visual tiene una apariencia notablemente orgánica, las proporciones del entorno son inmensas. A esto hay que añadir que «Sacrifice» es uno de los programas para PC con los efectos más diversos y espectaculares. La ambientación del escenario es variable dependiendo de la deidad para quién actuemos cómo siervos y de hacia qué otros dominios se extienda nuestro teatro de operaciones en el curso de la campaña. Podemos encontrar terrenos con vegetación exótica, escarpados, con superficies heladas o desérticas. La ambientación sonora es también buena aunque no excepcional. Hay un continuo ruido de ambiente acorde con el entorno, y cada criatura tiene su propio repertorio de sonidos. La música combina varias fases para adecuar el ritmo de la acción, sin embargo puede llega a ser algo repetitiva.

No es difícil concluir en que la originalidad de «Sacrifice» está años luz por delante de muchas creaciones pretendidamente originales. Pero no hemos de señalarla como la virtud principal del programa, sino como una consecuencia evidente de un diseño de la acción sencillamente magistral. Cada elemento de juego, a pesar de proceder de muy distintos géneros, encaja a la perfección en un todo final que funciona estupendamente. El resultado de esta última y sorprendente apuesta de Shiny en «Sacrifice» es de esta manera un título divertido, amplio, absorbente, complejo en sus posibilidades de juego y sencillo en su manejo, pero sobre todo único.

S.T.M.

EL ESTRATEGA AMENAZADO

En la gran mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, no hay una figura que nos represente, somos una entidad omnisciente en la acción del juego con más o menos capacidad de interacción. No existe un personaje con el que debamos identificarnos en particular que se ponga en peligro en el fragor de la batalla. En «Sacrifice», sí. Encarnamos un personaje que actúa dentro del escenario, que puede morir, que ha de luchar, y sus acciones estarán limitadas al radio de acción que es capaz de alcanzar desde su punto de vista (aunque sea en tercera persona). El combate en «Sacrifice» tiene una orientación más directa y vinculada al personaje principal y estratega.

TRES VALORES DETERMINARÁN EL ÉXITO

PURIFICAR ALMAS: La máxima del principio de conservación de la energía: La energía ni se crea ni se destruye, sólo se transforma, puede muy bien aplicarse a «Sacrifice». Las almas de las criaturas son como energía que deberemos transformar para ponerla al servicio de nuestro señor. Un desequilibrio en el número de almas es un equilibrio en el combate.

EL MANÁ ES EL PODER: Sin maná no funciona nada. Es necesario hacer propias las fuentes de maná que encontremos en el escenario. De otra forma nuestros hechizos, la velocidad de creación de seres y la movilidad se verán gravemente afectadas y perderemos las batallas.

DEFENSA DEL ALTAR: En las estructuras de importancia estratégica es casi obligado situar guardianes. Unidad que defenderá hasta la muerte la construcción. El altar es "el Álamo"; si llegan hasta allí en suficiente número tu misión estará abocada al fracaso.

SACRIFICIO: Para finalmente poder realizar el ritual hay que desplazarse al altar del enemigo. Su hechicero debe haber quedado inoperativo y no hay que dejar que se recupere. La víctima elegida deberá ser un inocente de nuestro propio culto.

TECNOLOGÍA:	94
ADICCIÓN:	90

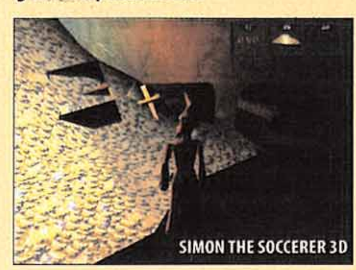
El diseño de «Sacrifice», es, en lo referente a la acción, la amplitud de posibilidades de juego y la calidad audiovisual, excelente. El equilibrio de dificultad y la IA de los hechiceros enemigos pueden dar lugar a enfrentamientos con horas de duración. A veces es muy difícil salir de un enfrentamiento que está demasiado igualado. Una de las cuestiones mejor llevadas a cabo es el desarrollo del interfaz. Se percibe fácil de manejar desde el primer momento y nos permite hacer de todo.

puntuación total **94**

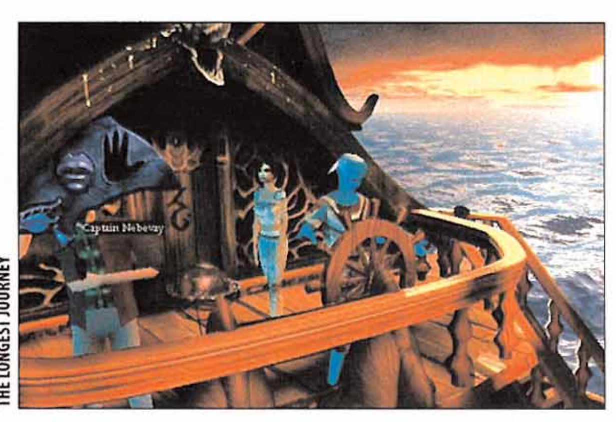
El futuro, en vuestras manos


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Entre la avalancha de cartas que llegan todos los meses a El Club de la Aventura, destacan aquellas que conjeturan sobre el futuro de las aventuras gráficas. Y es que el paulatino descenso en el número de lanzamientos, especialmente en lo que hace referencia a las aventuras americanas, ha sembrado la inquietud entre los fans.
Si bien es cierto que en Estados Unidos las aventuras gráficas no gozan de buena salud, esto se ve compensado por el incuestionable apoyo que reciben en Europa. De hecho, el propio presidente de LucasArts ha confesado que la decisión de realizar «La Fuga de Monkey Island» se tomó al evaluar las excelentes ventas que cosechó en Europa «Grim Fandango». Sin embargo, merece la pena detenerse en un aspecto clave que siempre aparece en las entrevistas. A la pregunta "¿Tienen ustedes pensado realizar nuevas aventuras gráficas?", personajes de la categoría del presidente de LucasArts, o los creadores de «Simon 3D», «Gabriel Knight III» y «Discworld Noir» han respondido con la misma frase: "Si la que vamos a publicar ahora se vende bien, sí". Dicho de otra forma, el éxito de ventas de «Monkey Island IV», «Simon the Sorcerer 3D», etc., determinará el que sus creadores sigan diseñando aventuras gráficas.
Merece la pena que meditéis sobre esta cuestión, ahora que los nuevos títulos están en la calle. Más que nunca, una aventura pirateada puede significar el fin del género. Si observáis los lanzamientos navideños, debemos sentirnos privilegiados al disfrutar de grandes aventuras en castellano («Runaway», «The Longest Journey») o las aventuras de Zeta Multimedia, a un precio inferior a las 4 000 pesetas. Pensadlo bien antes de disfrutar de ellas sin "pasar por taquilla". La supervivencia del género depende de ello.


SIMON THE SOCCERER 3D


EL TESORO DE ISLA ALCACHOFA



THE LONGEST JOURNEY

El Ave Fénix

Durante siglos, los filósofos, teólogos y demás pensadores, han discutido sobre el sentido de la vida. ¿Cuál es la razón de nuestra existencia? ¿Qué mueve al hombre a seguir viviendo? El viejo Gran Tarkilmar tiene una humilde respuesta al respecto: lo imprevisible. La capacidad para esperar lo inesperado, confiar en que mañana las cosas se arreglarán, y asombrarnos con los caprichosos cambios del Destino. Que es más o menos lo que están ocurriendo en el agitado mundo de las aventuras gráficas...

Reconozcámoslo. A todos nos gusta llevarnos una sorpresa agradable de vez en cuando. El fútbol es divertido, simple y llanamente, porque los equipos con mayor presupuesto no siempre ganan. La salsa de la vida es esa pizca de asombro que salpica de vez en cuando nuestra existencia. Es por eso que, tras años de monotonía, el universo de las aventuras gráficas está experimentando un espectacular cambio, de imprevisibles consecuencias. Las buenas noticias comenzaron a hacerse realidad a principios de año, cuando los "pesos pesados" del género anunciaron sus futuros éxitos: «La Fuga de Monkey Island», «Simon the Sorcerer 3D», «Runaway», etc. Después continuó con el nacimiento de una nueva distribuidora, Fx Interactive, dispuesta a apoyar fuertemente a las aventuras, con títulos como «Traitors Gate», «Morpheus», o el inminente «The Longest Journey». Aún más sorprendente es lo de Zeta Multimedia y su torrente de aventuras basadas en los tebeos. Y, para terminar de rizar el rizo, Cyan se destapa con la reconstrucción del mítico «Myst» –mismo juego, mismos puzzles– pero en 3D. De todo ello, y mucho más, vamos a hablar en la reunión de este mes. Bienvenidos.

JUEGOS DE CULTO

La primera novedad nos llega de la mano de FX Interactive. Casi cuando habíamos perdido las esperanzas de ver publicada «The Longest Journey» en nuestro país –título del que venimos hablando esporádicamente desde hace más de un año–, FX nos hace un inmejorable regalo de Navidad, al doblar el juego a nuestro idioma y venderlo a un precio muy asequible. Se trata de un salto cualitativo importante pues, al contrario que sus anteriores títulos, «Morpheus» y «Traitors Gate», aventuras en primera persona con una calidad técnica limitada, «The Longest Journey» ha sido un gran éxito en todos los lugares donde se ha publicado –Francia, Alemania, y los países nórdicos–, y ha obtenido espectaculares puntuaciones.

THE LONGEST JOURNEY

Nos encontramos ante un título en tercera persona con gráficos renderizados en 2D, escenas intermedias de una calidad excepcional, y personajes en 3D generados en tiempo real, con todo tipo de efectos de sombras, luces, y demás. El aspecto es similar a «Monkey Island IV», con la diferencia de que el juego se maneja con ratón: basta con pinchar en un lugar para que April, la protagonista, se dirija allí. Al pinchar en un objeto o personaje, se activan unos iconos para mirar, coger o hablar. Este sistema demuestra, al igual que ocurría en «Gabriel Knight III», que las aventuras en 3D también pueden manejarse con ratón, lo que añade un punto más de polémica a la ausencia del mismo en «Monkey Island IV». Por lo demás, «The Longest Journey» cuenta la historia de April Ryan, una joven estudiante que resulta ser la única persona capaz de viajar entre dos mundos paralelos: Stark, una civilización futurista, y Arcadia, un universo medieval fantástico. En ella recaerá la difícil tarea de restablecer el equilibrio entre ambos para evitar su extinción. La compañía Noruega Funcom ha conseguido realizar un título muy equilibrado, que promete ser una de las aventuras del año. No la perdáis de vista... Desde un enfoque completamente distinto, Cyan también ha sorprendido a propios y extraños con la reedición de «Myst», pero empleando un entorno 3D en tiempo real, con similar calidad gráfica y efectos que en «Quake 3», por poner un ejemplo. «RealMyst» dispondrá de los mismos escenarios y puzzles que la primera parte, pero ahora se podrá explorar libremente toda la isla, además de sufrir todo tipo de efectos atmosféricos y el paso del día y la noche. Para contentar a los que ya jugaron la primera parte, se han añadido más descripciones que explican un poco más la historia, algunos acertijos extra, y una nueva Edad que comienza justo al final de donde terminó el primer juego, y lo alarga un poco más. La reedición de «RealMyst» puede abrir un nuevo debate, que se unirá a los ya pendientes: ¿Es una buena idea realizar versiones idénticas de viejos éxitos, pero en 3D? ¿Sería viable publicar «Maniac Mansion», «Day of the Tentacle», «Space's Quest» etc. en 3D, sin cambiar los puzzles ni el argumento? Vuestra opinión, como siempre, a la dirección habitual del Club.
La lista de regalos de Navidad no acaba aquí; a los conocidos «La Fuga de Monkey Island» y «Simon the Sorcerer 3D» que deberían estar en las tiendas antes de diciembre, se unen «Runaway», un título imprescindible del que tenéis una amplia preview en este mismo número, y el nostálgico «El Tesoro de Isla Alcachofa». Desarrollado por Alcachofa Soft, autores del olvidable «El Sulfato Atómico» –primera aventura gráfica de Mortadelo y Filemón–, este es, como ellos mismos dicen, "su primer juego de verdad". Mezcla de «Monkey Island» y «La Isla del Tesoro», se trata de un clónico de las más clásicas aventuras de LucasArts, en donde manejamos a un joven pillo llamado Jim. Con unos gráficos 2D aceptables, voces en castellano, y un precio irrisorio, este título puede hacer pasar algunos buenos ratos a los nostálgicos del género, si no se es demasiado exigente.


REALMYST


RUNAWAY

¿DÓNDE ESTÁ SCRAMM?

Pese al gran número de aventuras previstas para final de año, todavía hay aficionados creativos que desean diseñar su propio juego. Es el caso de Dioni Cubero de Valencia, y los anónimos Babuchas, Sergio y Quentin. Todos ellos están a la espera de la publicación de «SCRAMM» el que, se supone, va a ser el Santo Grial de los programas creadores de aventuras, o "parsers". Sus programadores han prometido que se podrán diseñar aventuras con la calidad técnica y complejidad de «The Dig» o «The Curse of Monkey Island», sin saber programación. Además, será gratuito y existirá una versión en castellano. El problema es que ya lleva casi dos años de retraso, y mucha gente comienza a pensar que se trata de un proyecto irrealizable. Su última fecha de salida era el mes de octubre, pero no hay nuevas noticias. Mientras llega, podéis consultar su estado y analizar algunas herramientas para crear los gráficos y el sonido en su página web, www.scramm.org

El mencionado Dioni Cubero también confiesa que la saga de «Leisure Larry» es su preferida, y nos pregunta si es cierto que Al Lowe, su creador, se ha retirado. Bueno, en realidad, el término exacto es que "lo han retirado" pues, cuando estaba realizando «Leisure Larry VIII», los nuevos dueños de Sierra cortaron el proyecto y lo despidieron. Es difícil que haya un nuevo «Larry», pues los derechos los tiene la propia Sierra pero, como nada es imposible, podéis firmar una petición para pedir una continuación de la saga en la página web http://larry8.hypermart.net/

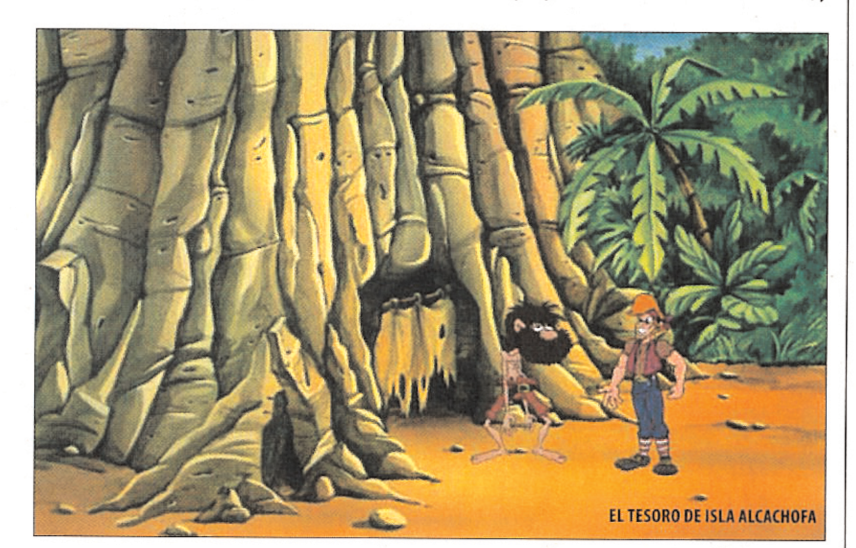
Toma la palabra Javier Mena, de Cáceres, un apasionado de las aventuras que incorporan vídeo digital. Javier pregunta por algún título "en el que las escenas de vídeo sean fundamentales para la historia", así como la posibilidad de que se editen aventuras de este tipo en DVD. Aunque ya no abundan demasiado, puedes encontrar mucho vídeo digital y, además, doblado al castellano, en «Morpheus». En DVD han salido varios títulos, como «Sherlock Holmes Consulting Detective», «Zork Gran Inquisitor» y «Tex Murphy: Overseer».

No podíamos terminar la reunión sin resolver algunos atascos de un par de socios desesperados. Jorge Ces, de Rianxo (La Coruña), lleva meses atrapado en el antiquísimo «Indiana Jones & la Última Cruzada», pues es incapaz de superar la primera prueba de las catacumbas. Para saber el sitio exacto donde arrodillarte, debes pinchar con el ratón en un lugar concreto de la pantalla, tal como se indica en el diario de papel que viene junto al juego.

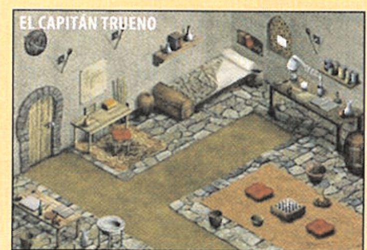
Los últimos minutos de la asamblea son para Socorro García, que ha descubierto que el problema de trabar el ascensor con la máquina en «Grim Fandango» sólo se produce en equipos muy rápidos. En efecto, así es, pero podéis encontrar un parche que lo soluciona en la página web www.lucasarts.com

Una vez más, nuestro espacio se ha terminado. No os perdáis la reunión del próximo mes, en donde analizaremos las aventuras que ya estarán a la venta. Disfrutad las novedades.

El Gran Tarkilmar


EL TESORO DE ISLA ALCACHOFA

Made in Spain


EL CAPITÁN TRUENO

Quién nos iba a decir a nosotros, hace apenas unos meses, que en Navidad íbamos a poder disfrutar de no una, ni dos, ni tres, sino hasta… ¡siete! aventuras comerciales realizadas en España. Junto a las ya comentadas «Runaway» y «El Tesoro de Isla Alcachofa», Zeta Multimedia se ha destapado con una avalancha de títulos basados en famosos tebeos. Los más llamativos son, sin duda, «Dos Vaqueros Chapuceros» y «Terror, Espanto y Pavor», dos aventuras de Mortadelo y Filemón, de corte clásico, desarrolladas por Alcachofa Soft. Presentan la novedad de que ambos títulos se pueden unir para crear una tercera aventura totalmente nueva, así como la posibilidad de que dos personas puedan jugar juntas a través de Internet, manejando cada una de ellas a un protagonista e, intercambiando mensajes para solucionar los puzzles en conjunto. Idénticas posibilidades presentan «El Tonel del Tiempo» y «La Vuelta al Mundo», protagonizados por Zipi y Zape. La diferencia entre ambas sagas es que mientras la de Mortadelo y Filemón será un calco del cómic, al utilizar gráficos en 2D, las aventuras de Zipi y Zape gozarán de gráficos renderizados en 3D.

Pero aquí no acaba la cosa, pues Zeta Multimedia también tiene en cartera «El Capitán Trueno», un curioso experimento que mezcla gráficos 3D con una perspectiva isométrica, de aspecto similar a «Diablo», aunque su desarrollo será el de una aventura gráfica. Más a largo plazo, también aparecerá un nuevo título basado en «El Botones Sacarino».

En la próxima reunión analizaremos con más detalle todos estos proyectos.

La opinión de los expertos


GABRIEL KNIGHT III

Como ya viene siendo habitual en los últimos meses, «Grim Fandango» ocupa la primera posición en… Pero, ¡un momento! ¿Qué es esto? No puede ser… ¡Por fin, una aventura de Sierra ha desbancado a LucasArts de las listas! «Gabriel Knight III» ha establecido un nuevo récord, al ocupar la primera posición en ambos "tops" algo que, si la memoria no me falla, no ha ocurrido nunca. Es, sin duda, un merecido reconocimiento a una de las creadoras más infravaloradas: Jane Jensen. La gran duda es: ¿Podrá «Gabriel Knight III» resistir la embestida de los inminentes títulos navideños? La respuesta, está en vuestras votaciones…

Las mejores del momento

- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Discworld Noir
- Broken Sword II

TOP 5

- Gabriel Knight III
- Monkey Island II
- The Curse of Monkey Island
- Simon the Sorcerer II
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Originalidad

Un innovador sistema de representación 3D, Real3D Cartoon™, y un desenfadado estilo gráfico confieren al entorno de juego y a los boxeadores una apariencia única.

Espectacularidad

El increíble nivel de detalle de los boxeadores y un sistema de iluminación especial dotan a los púgiles un aspecto realmente amenazador.

Realismo

El amplio abanico de golpes a realizar, las detalladas y precisas animaciones y la introducción de características físicas diferenciada, trasmiten toda la emoción y el entretenimiento de un buen combate de boxeo.



- Más de 30 boxeadores distintos
- Directos, ganchos, uppercuts, crochéts...
- Características propias del combate: fatiga, técnica, velocidad...
- Degeneración progresiva del rostro de los púgiles. Animación facial, sudor y sangre
- Distintos tipos de entrenamiento
- Apuestas a favor de nuestro boxeador
- Secuencias cinemáticas, gran variedad de músicas, presentación de los contendientes, arbitro inteligente
- Multijugador en en red local

3.995 PTAS. 24€





hasta donde llegue tu imaginación

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



«Superbike 2001» es la nueva entrega de los juegos de EA dedicados al campeonato del mundo de este tipo de motos. El juego resulta tan espectacular como su antecesor, pero no mucho más, lo cual parece lógico, si tenemos en cuenta el tiempo que ha transcurrido entre la aparición de uno y otro.

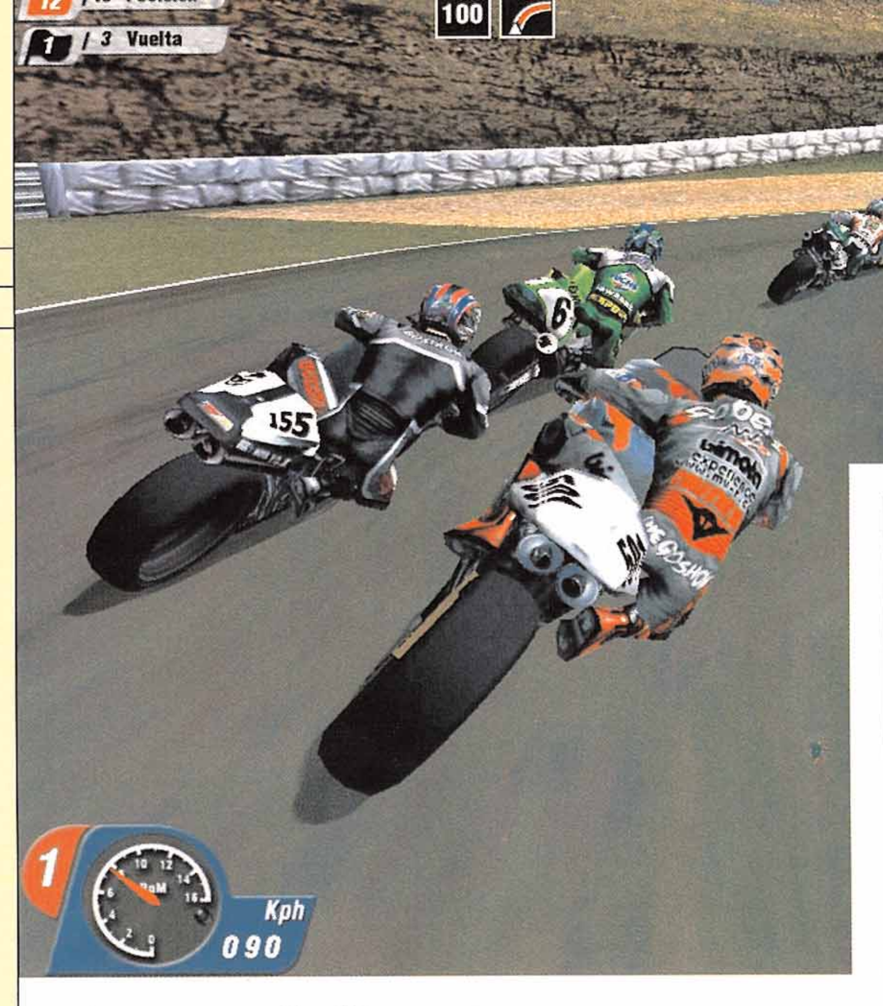


CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB (más 100 para la expansión) • **Tarjeta 3D:** No (recomendada Direct 3D 8 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet, pantalla partida)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	80

El acabado gráfico del juego es simplemente un regalo para la vista y por momentos resulta más impresionante incluso que las retransmisiones televisivas. Apenas sí se han introducido cambios de importancia con respecto a la entrega anterior de la serie. El juego se puede personalizar hasta el punto que sea necesario, lo que le permite estar al alcance tanto de los jugadores más novatos como de los "moteros" más radicales.

puntuación total **83**



La vista en primera persona es, sin duda, la que más sensaciones transmite al jugador.

La Bimota SB8R es una de las nuevas motos que se han incorporado al último Campeonato del Mundo.

Superbike 2001

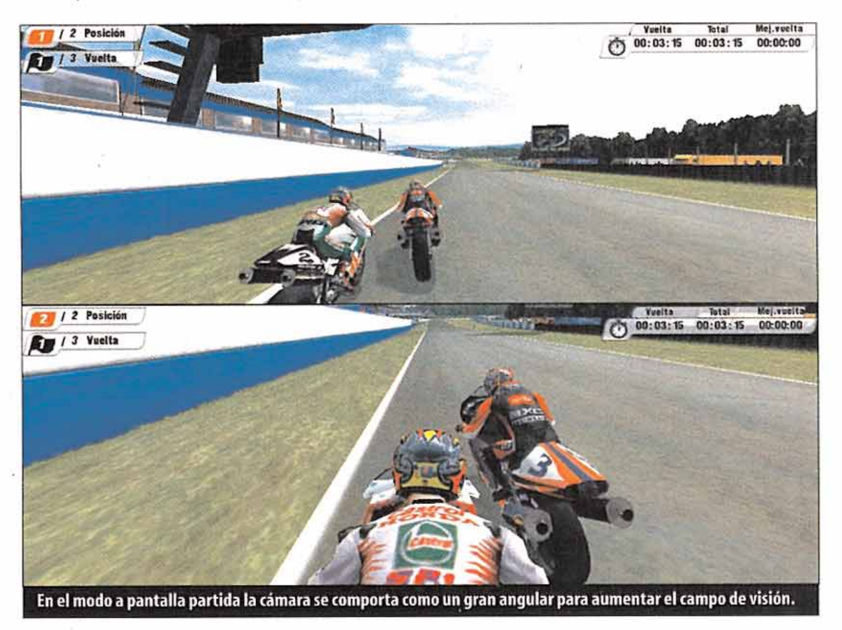
Mucha calidad pero poco original

El género de los simuladores de motos no ha gozado últimamente de la misma atención por parte de las compañías de juegos que ha merecido, por ejemplo, el de los simuladores automovilísticos; así que parecería lógico que nos alegráramos ante la aparición de un juego como «Superbike 2001», que combina a partes iguales jugabilidad y calidad técnica. Pero, si bien es cierto que la noticia es buena, sucede que (como es habitual en las entregas deportivas de la EA) nos encontramos ante el mismo juego del año pasado sobre el que se han efectuado las mejoras justas para casi justificar una nueva entrega.

Entre las novedades más evidentes están las que se refieren a escuderías y circuitos. Como el juego sigue contando con la licencia oficial del campeonato, se han introducido las nuevas motos y circuitos de la última temporada. Concretamente, ahora podremos disfrutar de la conducción de la poderosa VTR1000SP de Honda y de la Bimota SB8R. En cuanto a los circuitos, se han introducido las pruebas de Oscherslebe, en Alemania, Imola, en Italia, y Valencia, lo que da un total de 13 circuitos diferentes, todos ellos, por supuestos, idénticos hasta el menor detalle a los reales.

En cuanto al sistema de control, se han mejorado algunos de los problemas existentes en la versión anterior y ahora resulta mucho más asequible la conducción del vehículo. O al menos es así mientras el realismo está ajustado al mínimo, porque si lo situamos en los niveles más difíciles todo se vuelve casi tan complicado como sobre una moto de verdad y nos pasaremos casi todo el tiempo en el suelo o por los aires.

De hecho una de las principales virtudes de «Superbike 2001» es la enorme libertad que da al jugador a la hora de ajustar el nivel de dificultad a su habilidad como piloto. Mientras que en el extremo inferior de la escala, en el que el ordenador se encarga prácticamente de casi todo salvo de girar hacia un lado u otro, el juego es un estupendo y adictivo arcade al alcance de todos los públicos, en el extremo opuesto, cuando tenemos que controlar hasta la inclinación del piloto sobre su máquina y ésta sufre todos los efectos del desgaste y los golpes a medida que vamos acumulando vueltas, el realismo es tan elevado que la conducción se convierte en un ejercicio capaz de frustrar a cualquiera excepto a los aficionados más expertos.



En el modo a pantalla partida la cámara se comporta como un gran angular para aumentar el campo de visión.


El panel de reproducción de las repeticiones del juego permite ver la carrera desde cualquier punto.

El jugador puede configurar el sistema de control hasta personalizarlo por completo


La caída de un corredor suele provocar accidentes en cadena por toda la pista.


Con la lluvia aumenta el riesgo de caídas y además disminuye la visibilidad del circuito.


En las repeticiones podemos obtener imágenes que jamás podríamos ver por televisión.


Las posibilidades de configuración alcanzan en algunos aspectos niveles casi profesionales.

UN NUEVO MODO DE ENTRENAMIENTO

Los modos de juego no han experimentado demasiados cambios y una vez más nos encontramos ante los tradicionales modos de Comienzo Rápido, Ronda Única y Campeonato. La novedad aquí es la inclusión de un modo de Entrenamiento que será tremendamente útil para los jugadores más inexpertos, ya que les permitirá conducir durante un tiempo fijado con anterioridad en la pista de su elección. Además, al entrar en pausa desde el modo de Entrenamiento se activará una grabación de vídeo que, a modo de tutorial, irá explicando cómo se debe conducir la moto en cada uno de los tramos del circuito seleccionado. En contra de lo que cabría pensar las instrucciones del locutor están más dirigidas hacia el conductor experimentado que hacia el absoluto novato, que bastante tiene con preocuparse de no caerse como para tener en cuenta conceptos demasiado avanzados.

En cuanto a los modos multijugador, una vez más, nos permitirán jugar tanto a través de Internet o una red local con un máximo de seis jugadores, como sobre un único PC con la pantalla dividida para dos jugadores, opción esta última a la que no suelen estar acostumbrados los usuarios de PC y que sin embargo debería ser más frecuente porque resulta sumamente divertida.

Un punto bastante interesante es que en cada uno de los modos de juego podremos acceder a una repetición de la carrera y visualizarla en multitud de modos diferentes mediante un completo panel que nos permite modificar la velocidad de reproducción, la cámara e incluso el piloto al que debe apuntar ésta. La reproducción puede ser grabada para ir componiendo un interesante catálogo de nuestras carreras más exitosas


Un indicador debajo de la pantalla nos señalará la velocidad de la moto.

FANTÁSTICOS GRÁFICOS

Los jugadores que se acerquen por primera vez a la serie «Superbike» quedarán sin duda sorprendidos ante la elevada calidad gráfica que atesora su última entrega. Para empezar el realismo conseguido tanto en los escenarios como en los pilotos y sus máquinas es muy alto. De hecho, en el caso de los pilotos se ha llegado al extremo de reproducir sus rostros reales debajo del casco, aunque tal característica sólo se pueda apreciar en las escenas estáticas del modo pausa o de las repeticiones. Además, la fluidez de los movimientos es casi absoluta, si bien es cierto que cuando se juntan todos las motos en la misma pantalla se produce cierta ralentización. Por supuesto, hará falta un PC de potencia considerable para obtener tan óptimos resultados, pero afortunadamente las opciones gráficas de «Superbike 2001» son casi tan abundantes como las de realismo y dificultad, de modo que incluso los que sólo dispongan de aceleración por software en un PC de gama media podrán disfrutar del juego, aunque eso sí, a costa de reducir al mínimo parámetros como la resolución de pantalla, los detalles de las texturas o la distancia de visión.

La serie «Superbike World Championship» no da un salto hacia adelante de importancia con esta nueva entrega

¿Y qué sucede con aquellos que ya hubieran jugado a «Superbike 2000»? Pues que, una vez más, van a apreciar muy pocas diferencias entre ambos juegos, porque en este apartado tampoco se han introducido demasiadas mejoras significativas. Sinceramente, a pesar de que efectivamente nos encontramos ante un gran juego de carreras de motos, nos resulta bastante difícil recomendarlo fervorosamente cuando en el mercado puedes encontrar un juego muy similar y ahora mismo incluso bastante más barato. Salvo se sea un purista o un coleccionista del género.

J.P.V.

Nunca está de más una ayudita



En «Superbike 2001» el jugador podrá activar todo tipo de ayudas a la conducción para atenuar en parte la elevada complejidad, característica de este tipo de juegos. Así, es posible solicitar al ordenador que nos ayude tanto a la hora de frenar como a la de acelerar, que se encargue automáticamente de controlar la posición del piloto, que cambie automáticamente de marchas o incluso que dibuje en el suelo una línea que nos indique la trayectoria ideal que debe seguir nuestra moto. En este sentido se ha incorporado al juego una novedad llamada "Barra de velocidad" que consiste en una señal que se desplaza sobre una barra de colores verde, blanca y roja, indicándonos si vamos, respectivamente, demasiado lentos, con la velocidad adecuada o demasiado rápidos para encarar la siguiente curva.

Más dura es la caída



Lejos de formar un "bloque" con sus motos, los pilotos no dejan de moverse sobre ellas a lo largo de toda la carrera. Especialmente interesantes resultan las animaciones de las caídas que además se han introducido como novedad para esta entrega de la serie. Así, cuando choquemos contra otra moto o un muro o, simplemente, derrapemos hasta caer, el piloto saldrá disparado por los aires de forma totalmente realista. Luego podremos ver como se levanta, corre hasta su montura, la incorpora y se lanza a la carrera para ponerla en marcha, momento en el que volveremos a tomar el control. Afortunadamente se ha incluido también la opción de desconectar las animaciones.



Punto de Mira

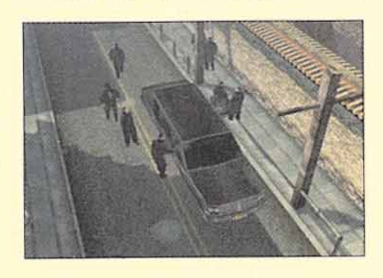
Compañía: **IO INTERACTIVE, EIDOS**

Disponible: **PC**

Género: **ARCADE**



Un buen intento de salir del inevitable "dispara a todo lo que se mueva", que aunque prometía llegar mucho más lejos, se ha quedado finalmente en un juego que presenta carencias en lo concerniente a la jugabilidad



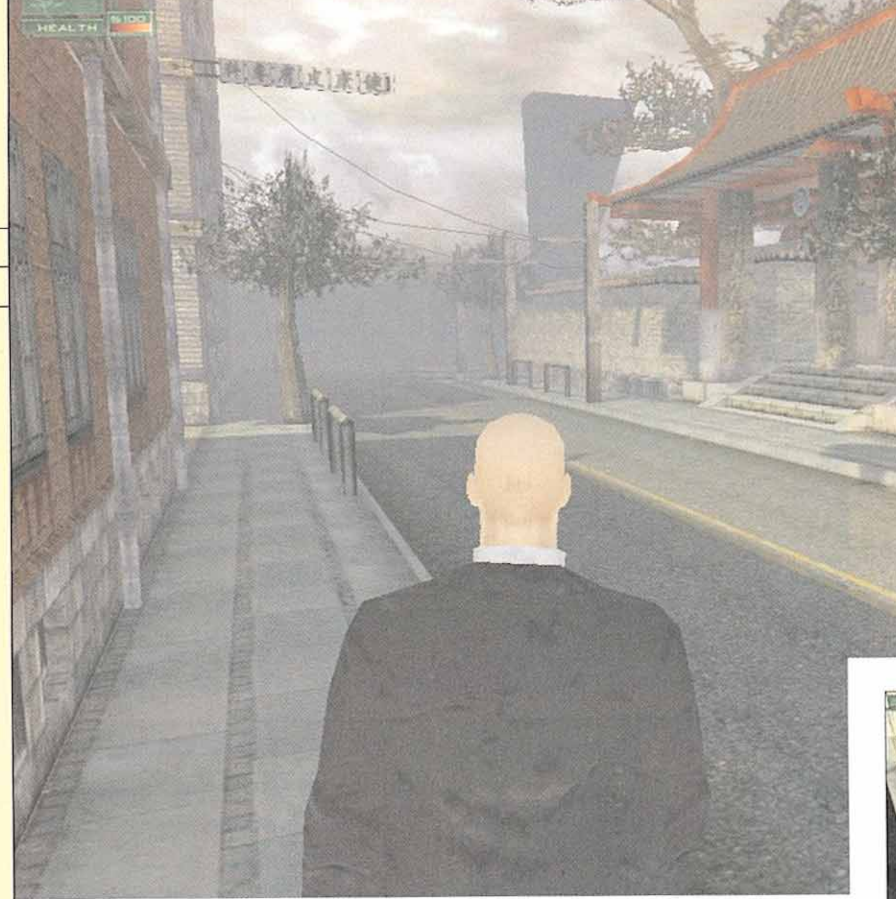
CPU: Pentium 233 MHz • RAM: 32 MB • HD: 60 MB (recomendado 450 MB) • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: No.

TECNOLOGÍA:	62
ADICCIÓN:	69

Fiel recreación del estilo de combate de un asesino a sueldo. La perspectiva complica la visión y la interfaz es muy lenta. Los efectos de sonido y la ambientación son notables.

puntuación

total **50**



Hitman. Codename 47

Misión imposible

Cuando las primeras informaciones desvelaban el proyecto de los daneses de IO Interactive, pensábamos que, por fin, alguien se había decidido a darle un toque de arriesgada originalidad al cada vez más repetitivo género del arcade de apunta y dispara. Y han conseguido incorporar interesantes novedades, llevando un concepto tan sencillo como el de agente secreto en misiones de infiltración hasta sus últimas consecuencias en realismo. Pero, una vez más, la versión final tiene errores de base que afectan negativamente a la jugabilidad. Situaros en el oscuro mundo de las mafias internacionales con el impagable rol de un asesino a sueldo. La fase de entrenamiento os permitirá practicar el uso de distintas armas. Pero la lección más importante que aprenderéis será que el uso de la inteligencia se antepone al disparo fácil. En efecto, la clave de todas las misiones que os serán encargadas es el silencio y anonimato.

La puesta en escena de esta versión informática de "Chacal" (pero la buena, la de los 70, interpretada por James Fox) se realiza a través de una perspectiva en tercera persona que, en contadas ocasiones, podrá cambiar a una cámara fija con encuadres muy cinéfilos.



Podemos inclinarlos para echar un vistazo sin ser vistos y decidir qué hacer.

El motor 3D, que puede renderizar bajo Open GL o Direct3D, genera un entorno gráfico que si bien no puede calificarse de extraordinario, si consigue ambientar adecuadamente la acción, aunque no ahorraremos críticas a los mediocres fondos y demás.

Lo que es imposible pasar por alto es el tema de la perspectiva en tercera persona. Se ha prescindido de la habitual vista subjetiva, según los responsables, para dotar de un mayor dinamismo a la acción. Y lo han conseguido, pero a costa de una molesta sensación de pérdida de control del personaje, cuyas operaciones y puntería se ejecutan mediante un puntero que termina por limitar la acción a un vulgar "shot´em up" durante las fases de combate más intensas. Además, el cuerpo y el cabezón de nuestro personaje incomodan la visión en muchas ocasiones. Las cámaras fijas aportan una realización más cinematográfica, pero están disponibles en contadas ocasiones y, en realidad, son bastante inútiles a la hora de disparar. La interfaz también se dedica a hacer la vida más difícil, con una selección de armas lenta y efectista.

Es posible que los programadores hayan pensado en este sistema, así como en la perspectiva de tercera persona, como una forma de complicar la acción tal y como debe ocurrirle a un asesino profesional en la vida real, y desde luego es una buena idea ir más allá del disparo tipo «Quake», pero se les ha ido la mano y la jugabilidad queda dañada. Incluso si lográis acostumbraros a estas equivocadas soluciones, notaréis una acusada ralentización en las escenas con varios enemigos en pantalla, un síntoma claro de un engine insuficiente que sólo funciona bien en máquinas con un hardware nuclear.

Nos ha invadido esa amarga sensación de oportunidad desperdiciada, y si no hemos ido directamente a una nota más baja ha sido gracias a la magnífica recreación de las armas y física de los proyectiles, al buen trabajo con unas animaciones y expresividad que, por desgracia, se contemplan de uvas a peras por la escasez de cámaras fijas, la elevada IA, una presentación de los "encargos" en la línea de «Misión Imposible», el envoltorio de aventura con secuencias cinemáticas, una trama más elaborada de lo habitual en el género y, sobre todo, que siempre valoramos el intento de innovar. Sí, son bastantes puntos fuertes, pero volvemos a incidir en los graves defectos en la perspectiva, el limitado sistema de control y la ralentización en las escenas con dos o más enemigos, factores que rebajan considerablemente la adicción, auténtica clave en un arcade.

A.T.I.

El uso del gancho de acero es el abc de todo asesino profesional.



No se debe fallar el tiro en una situación como ésta y para ello contaremos con la mira telescópica del rifle y por supuesto con la puntería.

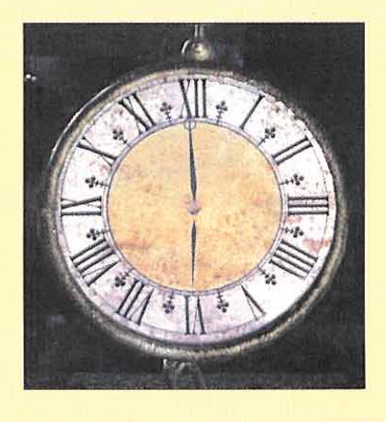

ASUME EL PAPEL DE CAÍN Y LUCHA PARA LLEVAR A LOS PODEROSOS PSIONICS ANTE LA JUSTICIA.
LA VOZ DE ICE-T COMO PROTAGONISTA PRINCIPAL.
PC CD
FOX INTERACTIVE
NO TE VUELVAS LOCO, VÉNGATE.
DEATHS HEAD
www.foxinteractive.com
AIKEN'S ARTIFACT

Punto de Mira

- Compañía: **INDEX +**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **AVENTURA**



La segunda parte de «Drácula» ofrece todo aquello que la primera no tenía, en cuanto a aventura y puzzles se refiere



CPU: Pentium 166 MHz (200 Rec.) • **RAM:** 16 MB (32 en Win98) • **HD:** 12 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	75

La mejora en el diseño de enigmas y el aumento en el número de los mismos es el punto fuerte del juego. No acabará de llenar a los expertos en el género, que lo encontrarán bastante limitado. La ambientación sigue siendo muy buena, pese a la limitación técnica.

puntuación total **70**



Drácula 2. El último Santuario

El vampiro que se esperaba

Repitiendo esquemas y estructura, así como tecnología, «Drácula 2. El Último Santuario», llega para ofrecer al aventurero todo aquello que echó de menos en su primera parte.

Si bien la ambientación es tan excelente como lo era en «Drácula», y el interface no ha cambiado y sigue siendo tan eficaz e intuitivo, lo que redunda en la jugabilidad, «Drácula 2» ofrece el reto que se estaba esperando.

Lo que decepcionó en el juego original, que se hacía simple, corto y sin apenas desafíos ni retos, en esta segunda parte se corrige hasta la saciedad, presentando numerosos enigmas, bien pensados, complejos algunas veces y siempre absorbentes.

Sin embargo, hay que preguntarse si esto basta para satisfacer al jugador. Si bien «Drácula 2» da en la diana allí donde su predecesor erró el tiro, el tiempo transcurrido entre ambos juegos da que pensar. ¿Quizá el primer juego apareció antes de tiempo?

Los tiros no van por ahí. «Drácula. Resurrección», estaba construido en base a un trabajo artístico excepcional, que llevó mucho tiempo pero descuidó el aspecto fundamental de la aventura: el desafío. «Drácula 2» ha hecho lo contrario. ¿La ambientación no es buena y la calidad artística ha disminuido? Sí y no.



Mina continúa infectada por la maligna influencia del Conde Drácula, quien no contento con ello ha viajado hasta Londres para acabar su obra.

Se observa, a poco que nos fijemos, que las animaciones, tan numerosas y de tanta calidad como en la primera parte, han sufrido un curioso cambio de diseño en los modelos 3D de los personajes. El brillante trabajo ahora ha bajado un poquito el listón (quizá no se nota a primera vista, pero ligeros cambios en los movimientos denotan una reducción de polígonos y texturas) y se queda "sólo" en sobresaliente. El interface se ha hecho más completo y la jugabilidad sigue siendo alta, mejorada por la complejidad y aumento de los puzzles y enigmas.

Lo mejor (y lo peor) de «Drácula 2» es que resulta bastante más largo que su predecesor, aunque esto, a decir verdad, tampoco es que fuera muy complicado. «Drácula» podía durarle a un jugador experto más o menos un día. Pongamos que, para un usuario novato en el género de la aventura, pudiera llevarle poco más de una semana. La gran pregunta era: ¿cuánto nos va a tener jugando este nuevo título? Sí, es más largo. En comparación, incluso el doble o el triple pero... claro, es fácil hacer las cuentas.

En la práctica, «El Último Santuario» va a tener al usuario avezado unos pocos días jugando. Se puede suponer que a un usuario novel le pueda llevar un par de semanas... ¿Suficiente para una aventura? No del todo. En compensación, el diseño de los puzzles es muy bueno y es posible quedarse enganchado sin dar con la solución correcta en más de una ocasión, lo que nos obliga a exprimirnos la cabeza hasta dar con la idea feliz.



Se debe explorar hasta el mínimo detalle, ya que todo lo que recogemos resulta imprescindible.

Se ha desechado (en casi todos los enigmas) la estructura de prueba y error que dominaba la primera parte. Pero si en un momento dado nos quedamos atascados, no hay mucho que hacer. En ciertos momentos, además, no hay vuelta atrás y estar "encerrados" en pequeños escenarios sin saber qué hacer, resulta frustrante a la larga.

Técnicamente, es idéntico a su antecesor, por lo que hay poco que contar en este apartado. Escenarios 3D pregenerados con una libertad de exploración de 360 grados, un cursor inteligente que dirige toda la acción... Fácil de manejar, accesible y sin complicaciones.

Si los dos juegos formasen un todo, el conjunto ganaría muchos enteros, porque iría calibrando bastante bien la dificultad y tendría al usuario jugando durante más tiempo y con mayor satisfacción. Con este entrega se han resuelto las faltas graves de la primera, pero una vez pasado un año, en comparación nos volvemos a encontrar con un título que, al final, te deja un regusto extraño.

Es un buen juego, sí. Habida cuenta del año transcurrido y de las mejoras en la esencia de la aventura, se puede considerar merecedor de un notable, aunque eso sí, por los pelos.

F.D.L.

Punto de Mira

- Compañía: **REWOLF**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

Con el engine de «Half-Life» como motor gráfico, toda una garantía a priori, Rewolf nos presenta a un digno seguidor del estilo que puso de moda Valve en su mítico juego, pero con un componente arcade mucho más acusado, que no llega a descuidar un cierto toque de aventura gráfica. No iguala a su padre tecnológico, pero sí se nota el entusiasmo que los creadores han puesto en su desarrollo.



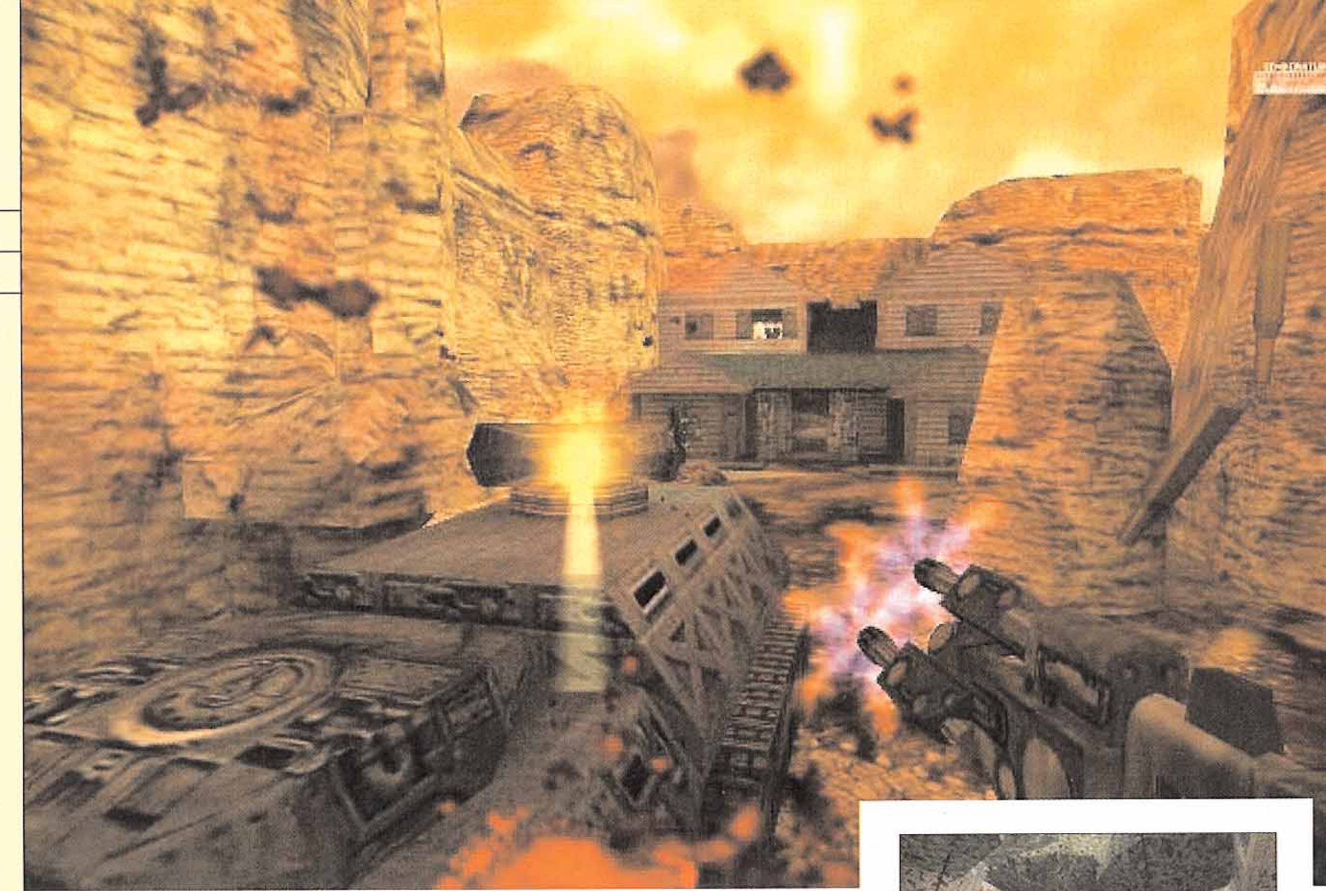


CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** No (con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, LAN)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	87

Mantiene el estilo arcade-aventura de «Half-Life», cuyo éxito ya quedó fuera de toda duda. A los escenarios no les falta calidad gráfica, pero parecen copiados de otros programas. Las criaturas parecen vivas por su aspecto y su elevada inteligencia artificial.

puntuación total **80**



Gunman Chronicles

La patrulla perdida

Los escenarios destacan por una gran complejidad arquitectónica, aunque su decoración no es original.

Seguro que casi todos recordaréis el tremendo éxito cosechado por «Half-Life», provocado por las excelencias de su engine y por un concepto de juego que iba más allá de «Quake», introduciendo elementos de aventura que cautivaron a todos los que buscaban algo más que ensaladas de tiros. Era evidente que algún grupo de programación iba a aprovechar las enormes posibilidades de este motor gráfico, y han sido los chicos de Rewolf (que empezaron diseñando niveles deathmatch para «Quake» de forma casi altruista), los que han puesto todo su empeño para crear una ópera prima inolvidable. Como suele suceder, se nota el entusiasmo que han puesto en el programa, pero también la inexperiencia que les ha dejado a las puertas de un gran juego. La verdad es que el argumento es tan liviano que basta con saber que formamos parte de un cuerpo militar de élite dedicado a la exploración planetaria. Ya desde el comienzo se nota la influencia de «Half-Life» en el hecho de que no empezamos acribillando a todo lo que se mueve, sino que tendremos que existir al modo de una aventura, siguiendo las órdenes de nuestro superior para completar el entrenamiento en las habilidades de movimiento y el manejo de las armas, incluyendo un tanque.

En cada planeta encontraremos alienígenas o naves de gran tamaño que a veces serán indestructibles, por lo que tendremos que pensar en la mejor táctica para esquivarlos.

ARCADE Y AVENTURA

Una vez superada la fase de entrenamiento, se desembarca al estilo "Starship Troopers" en un extraño planeta con la misión de encontrar a un general desaparecido en misteriosas circunstancias. Nada más salir de la nave nos sentimos inmersos en algo mucho más complejo e imprevisible que un arcade, pues todo empieza a temblar y nuestro batallón es brutalmente atacado. Tendremos que eliminar un búnker de ametralladoras y luego sobrevivir en escenarios repletos de animales jurásicos mientras averiguamos lo que realmente le sucedió al general, historia que tiene un desenlace sorprendente. Si salimos vivos de este planeta aún nos quedan otros tres

La excepcional construcción poligonal y la elevada IA de las criaturas os meterá el miedo en el cuerpo



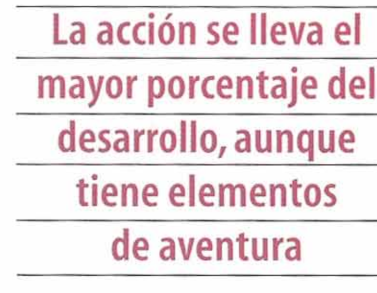
Como en cualquier juego de acción en primera persona, el componente gore no falta cuando se dispara, por ejemplo, a quemarropa a un enemigo.



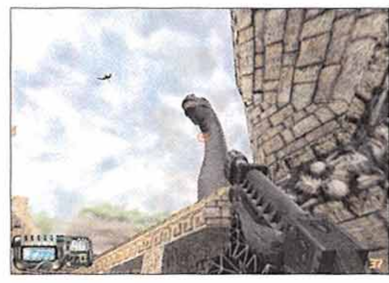
Una patrulla que ha sido abandonada a su suerte en un planeta. Ese es el argumento del juego.

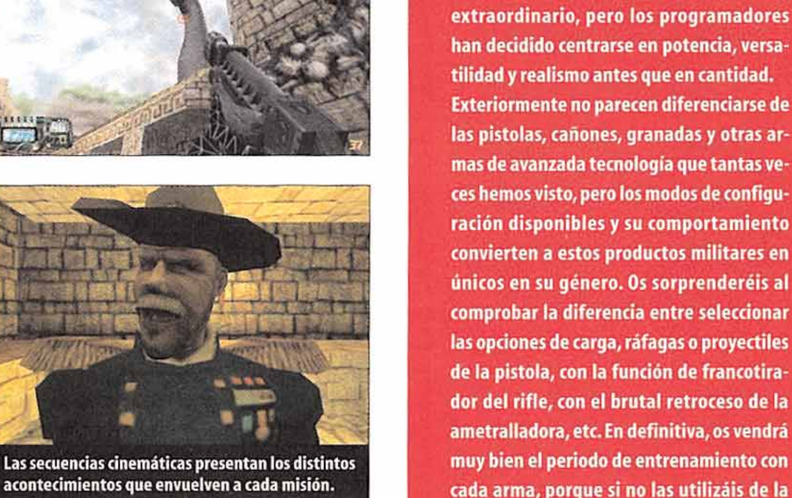






La acción se lleva el mayor porcentaje del desarrollo, aunque tiene elementos de aventura







Los depredadores suelen atacar a toda clase de criaturas, no sólo a los soldados.



Los efectos visuales de terremotos y explosiones os pondrán sobre alerta para evitar problemas.



Las secuencias cinemáticas presentan los distintos acontecimientos que envuelven a cada misión.

en los que la acción a disparo limpio se lleva el mayor porcentaje de la odisea, pero sin olvidar ese toque «Half-Life» que, a pesar de estar minimizado, sigue presente por el devenir de sucesos siempre imprevistos más típicos de una aventura gráfica.

La riqueza gráfica de los escenarios era uno de los puntos fuertes de «Half-Life» y este pupilo cumple con nota en todos los apartados visuales. El diseño de la arquitectura y las estructuras de los cuatro planetas tiene la variedad suficiente como para provocar un profundo cambio de ambiente entre los cuatro mundos disponibles, hasta el punto de darnos la sensación de que estamos en otro juego. No estamos ante los mejores gráficos del género e incluso la mayoría de los decorados resultan demasiado familiares, pero no se puede negar que ambientan la acción con múltiples cavernas, zonas acuáticas, techos abiertos y grandes panoramas que están repletos de vida y acción completamente ajena a nosotros. Las texturas inundan cada polígono aumentando el peso visual de suelos, paredes y techos, y aunque su diseño no es muy original, cumplen su cometido a la perfección.

FAUNA CON INTELECTO

El elemento más apabullante de «Gunman Chronicles» es la demoledora presencia de los cientos de monstruos que tratarán de hacernos picadillo. Su excepcional construcción poligonal os meterá el miedo en el cuerpo y más vale controlar el gatillo para no desperdiciar la escasa munición. Más interesante es su comportamiento, que aprovecha la potencia del código de IA del engine de «Half-Life» para conformar conductas que relevan una asombrosa inteligencia. Además, las criaturas tanto animales como humanas y alienígenas, interactúan entre ellas y en más de una ocasión seréis espectadores de brutales combates en los que se aniquilan mutuamente y que os pueden dar pistas acerca de la naturaleza y agresividad de cada especie, porque no todas son agresivas.

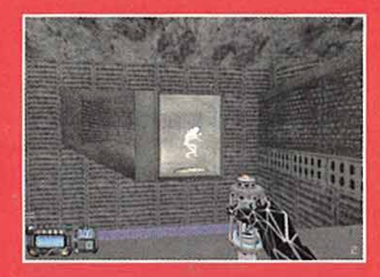
SUENA DE MIEDO

En Rewolf tampoco han descuidado un apartado tan importante en este género como es el sonido, y empleando DirectSound3D bajo las librerías auxiliares EAX y A3D han creado una atmósfera acústica de inaudito realismo gracias al posicionamiento envolvente en tiempo real y a unos efectos de sonido escalofriantes. Una vez más volvemos a recomendaros que instaléis un sistema de cuatro altavoces con una tarjeta de sonido con aceleración 3D, aunque sea a costa de tener unos cuantos cables por medio.

El engine «Half-Life» no está especialmente diseñado para las partidas multijugador, pero Rewolf no ha querido desperdiciar este adictivo campo que atrae a millones de usuarios y ha implementado esta posibilidad en red local o vía Internet. «Gunman Chronicles» no pasará a la historia como lo ha hecho su padre tecnológico, pero es un título notable por su atmósfera opresiva, lo espontáneo de su desarrollo y por unos monstruos alucinantes. Por diseño y tecnología no propone nada nuevo y se ciñe en demasía a lo que ya vimos en «Half-Life», pero resultará extremadamente adictivo tanto para los fans del programa de Valve como para todo aquel dispuesto a demostrar que tiene sangre fría y cabeza, mientras saca a relucir sus dotes de exterminador.

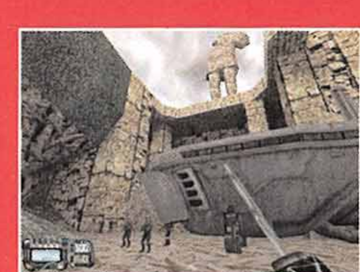
A.T.I.

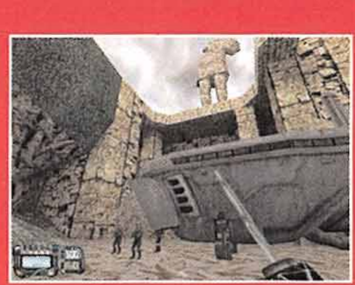
Armas profesionales





No se puede decir que el número de armas disponibles en «Gunman Chronicles» sea extraordinario, pero los programadores han decidido centrarse en potencia, versatilidad y realismo antes que en cantidad. Exteriormente no parecen diferenciarse de las pistolas, cañones, granadas y otras armas de avanzada tecnología que tantas veces hemos visto, pero los modos de configuración disponibles y su comportamiento convierten a estos productos militares en únicos en su género. Os sorprenderéis al comprobar la diferencia entre seleccionar las opciones de carga, ráfagas o proyectiles de la pistola, con la función de francotirador del rifle, con el brutal retroceso de la ametralladora, etc. En definitiva, os vendrá muy bien el periodo de entrenamiento con cada arma, porque si no las utilizáis de la forma adecuada y ante determinadas clases de enemigos, pueden convertirse en una seria amenaza por los tiempos de recarga, los sobrecalentamientos, las ondas expansivas y otras circunstancias que convierten a este arsenal en uno de los más exigentes en su uso y cuidado.







Punto de Mira

- Compañía: **REBELLION/VIRGIN INTERACTIVE**
- En preparación: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN/JDR**



Rebellion ha sorprendido con «Gunlok» por la calidad del programa y por el compendio de géneros que abarca; estrategia, acción y rol, una mezcla extraña que funciona

CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 64 MB • HD: 650 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D compatible) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	86

La libertad y amplitud de tácticas y del tratamiento de "la tropa", aumenta la profundidad estratégica del programa. El interfaz no parece muy adecuado para manejar las unidades ágilmente y la porción del entorno presentado en pantalla es algo escasa. Las misiones, se basan en una serie de prioridades que no siempre tiene que ver con el combate, requieren astucia y capacidad de análisis. El diseño de la acción es muy sugerente.

puntuación

total **86**



Gunlok

Vida artificial

Lo primero que llama la atención de este programa de Rebellion es el radical cambio de concepto de juego con respecto a «Alien Vs Predator», su anterior título. Tras anunciar que la segunda entrega del citado shoot´em up será llevada a cabo por Monolith Studios, da la sensación de que Rebellion ha rechazado esta propuesta en favor de otro nuevo proyecto; como si en tal decisión no primasen los intereses comerciales. De hecho «Gunlok» es el primer desarrollo no realizado por "encargo" algo que dice mucho a su favor, pues demuestra que su diseño no ha pasado por ningún filtro. Lo fundamental ha sido concebir un programa dando rienda suelta a la mente de sus creadores.

El guión parte de un exposición futurista posterior a una apocalipsis cuyas consecuencias han dado lugar a un difícil y desolador escenario. La rebelión de las máquinas tantas veces llevada al cine es el detonante de un desastre en el que la vida humana se ve amenazada.



Encontraremos numerosas armas que se adapten al robot ensamblándose en uno de sus brazos.

El ángulo de visión de los enemigos es limitado por los flancos y por la distancia, no nos verán si no dejamos que nos miren.

La libertad de cámara es idónea para tener en todo momento una referencia tridimensional perfecta del campo de batalla.

Nuestro personaje, más que humano, es un cyborg parte hombre parte máquina, que encontrará un grupo de robots dispuestos a ayudarle a enfrentarse con la maquinaria de guerra de los enemigos.

Curiosamente la recreación de los personajes robots del programa tiene un carácter mucho más personal que el protagonista, que a pesar de ser el único poseedor de un cerebro humano es el más calculador y frío de todos. Los demás robots están muy diferenciados, tanto en su modo de actuar como en sus habilidades y defectos. Frend, Hark y Elint asistirán a Gunlok en sus propósitos y también en ocasiones otro humano con habilidades mágicas, Maskeyn. Combinar sus distintas virtudes de manera adecuada es un elemento estratégico y también una de las claves para obtener éxito en el juego.

La orientación estratégica de «Gunlok» tiene mucho del estilo de «Hidden & Dangerous», o «Evolva». Debemos, controlar a un número reducido de unidades, cinco como mucho contando con el propio Gunlok, y es fundamental conocer sus especialidades. El diseño de estas unidades, es muy complejo y abarca factores como la movilidad, resistencia, tamaño, armamento, velocidad, inteligencia pero además otras habilidades especiales que definen en gran medida su utilidad dependiendo de la situación. Esta determinará qué robot tomará el relevo de la iniciativa en cada momento de juego. De hecho, los enigmas o situaciones comprometidas podrán ser resueltas por varios robots, pero de distinta forma, empleando las características especiales de cada máquina.

El juego se desarrolla a través de niveles, que se suceden a modo de misión. La dificultad en el combate no sólo implica la destrucción de los enemigos o de una estructura en particular, la victoria podrá alcanzarse realizando una operación determinada, relacionada con la resolución de un puzzle o con la obtención de un objeto.

La perspectiva ofrece una amplia dimensión táctica. No está necesariamente vinculada a ninguno de los protagonistas, podemos desplazarla donde deseemos dentro de un amplio radio. Si bien los escenarios no tienen una extensión muy amplia y el rango de alcance de la cámara es quizá demasiado limitado (perdiéndose en una oscura niebla) los gráficos presentan un cuidado especial al detalle. Todas las texturas, y en especial las de las unidades, son de alta resolución. Además en el uso de las armas podemos apreciar un extenso repertorio de efectos especiales. El tratamiento de la iluminación en «Gunlok» es más efectista que real, pero aún así el resultado es atractivo.

Rebellion ha cambiado muy mucho sus métodos materializando un programa ambicioso en el que la compañía recoge dosis de varios géneros. Los amantes de la estrategia y de la acción deberán sopesarlo seriamente como alternativa para incrementar su juegoteca.

S.T.M.


AMERICA
No peace beyond the line!

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **DREAMCAST**
- En preparación: **PS2, N64**
- Género: **ARCADE**



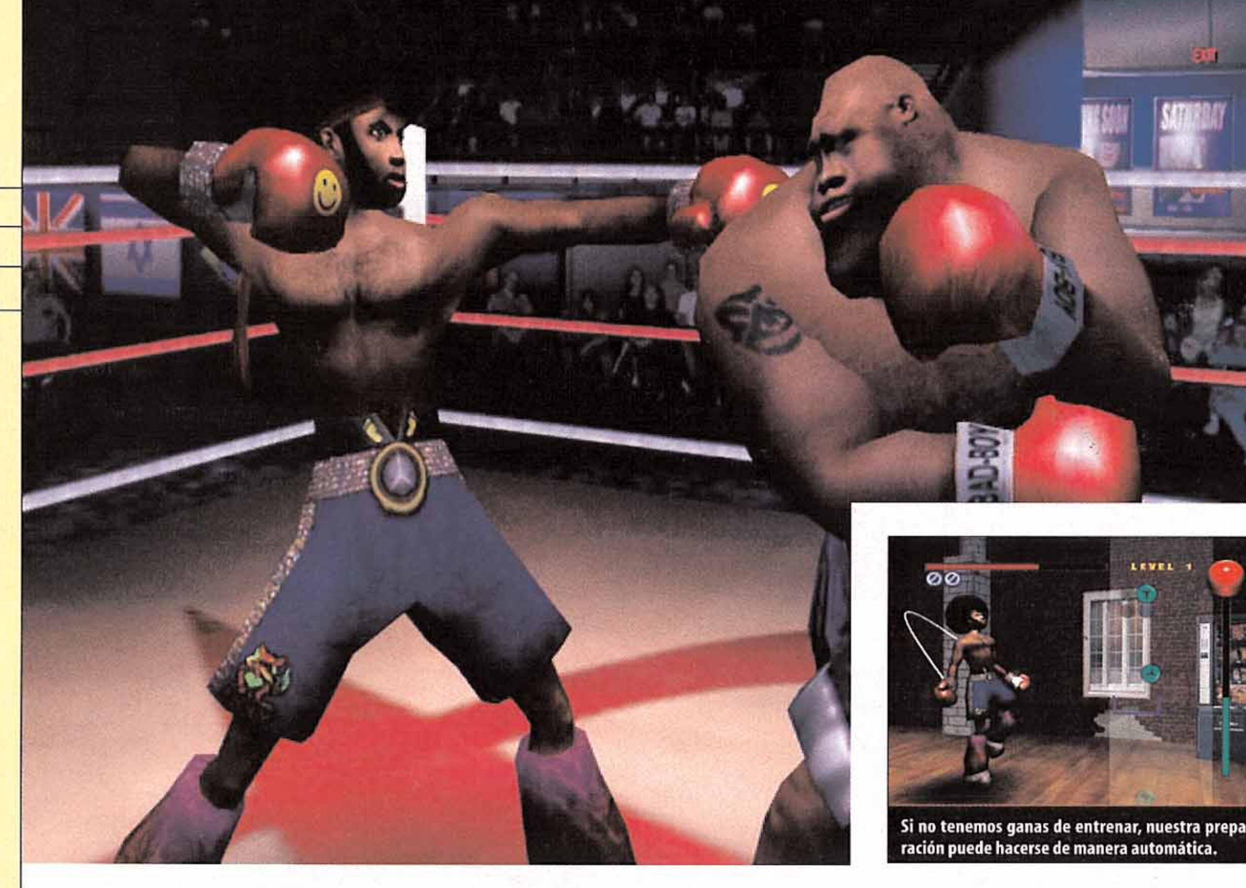
Tras poner el género de los juegos de boxeo patas arriba hace un año con «Ready 2 Rumble» Midway vuelve ahora a la carga con una segunda entrega de este, ya clásico, juego de Dreamcast

Se recomienda tarjeta de memoria • Uno o dos jugadores

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	88

«Ready 2 Rumble: Round 2» conserva toda la diversión y la jugabilidad del juego original y lo combina con un nuevo lote de personajes y modos de juego. Los cambios introducidos no son demasiado profundos, y el aspecto general del juego es muy parecido al de la entrega anterior. Los minijuegos del modo de entrenamiento ofrecen una entretenida y muy variada alternativa a los combates normales.

puntuación total **80**





Si no tenemos ganas de entrenar, nuestra preparación puede hacerse de manera automática.

Cada personaje tendrá sus propias características: rapidez, destreza o alcance y golpes especiales.

Ready 2 Rumble: Round 2

El campeón vuelve al ring

De entre los juegos que acompañaron a la consola Dreamcast en su lanzamiento, uno de los que más sensación causó fue «Ready 2 Rumble», gracias, sobre todo a una mezcla explosiva de potencia gráfica, jugabilidad y desenfado. Ahora, Midway nos presenta su segunda parte y aunque ciertamente no se puede decir que los cambios introducidos sean revolucionarios, sí que bastan para garantizar otro título enormemente divertido.

Entre las novedades más destacadas nos encontramos con dos nuevos modos de juego, y es que a los ya conocidos modos Arcade y Championship se han añadido los de Tournament y Team Battle. El primero de estos nos permitirá organizar un torneo con hasta ocho personas mediante el sistema de eliminatorias sucesivas, mientras que el segundo es un modo de peleas por equipos similar al incluido en muchos juegos de lucha. Por otra parte, en el modo Championship también se han introducido abundantes novedades. Para empezar se ha sustituido el sistema del juego original en el que teníamos que combatir para aumentar nuestra bolsa por un sistema de calendario en el que se alternarán los combates oficiales, que nos harán subir o bajar en el ranking, con los de exhibición, que nos permitirán ganar dinero. Además, en los días sin combate podremos dedicarnos a entrenar a nuestro personaje para desarrollar sus habilidades. El sistema de entrenamiento es una de las incorporaciones más interesantes en «Ready 2 Rumble: Round 2» y consiste en diferentes ejercicios, como saltar a la comba o golpear un puching-ball, que en realidad son pequeños y divertidos minijuegos en los que tendremos que recordar y repetir secuencias de botones en el orden indicado en el mejor estilo «Bust-A-Move».



Igual que en el anterior juego, habrá que hacer lo posible por completar las letras.

En cuanto a los personajes, nos volveremos a encontrar con muchas caras conocidas del primer juego, como Afro Thunder o "Big" Willy Johnson, pero además se han añadido bastantes boxeadores nuevos hasta completar un total de 12 personajes iniciales y otros 11 ocultos que se irán activando a medida que completemos el juego. Como detalle curioso hay que destacar que entre estos últimos nos encontraremos con caras tan conocidas como la del Michael Jackson o la de Shaquille O'Neal. Por supuesto, al igual que sucedía en la entrega anterior, cada personaje tendrá sus propias animaciones, movimientos y golpes, y para esta ocasión se han renovado tanto estos como los vestuarios de los personajes que repiten. Otro aspecto que ha mejorado con respecto al juego original es la inteligencia artificial de nuestros competidores, que ahora se muestran mucho más "astutos" y menos propensos a caer en al repetición rutinaria de ataques.

Gráficamente el juego no ha mejorado mucho, pero eso no es necesariamente negativo, porque el original ya tenía unos gráficos de gran calidad. En cualquier caso, una vez más nos encontramos con unos movimientos fulgurantes así como con unos personajes renderizados con un asombroso nivel de calidad que además sufren en tiempo real los efectos de los golpes de sus contrincantes sobre sus rostros.

En cualquier caso, si completaste tu ración de boxeo con «Ready 2 Rumble» no es probable que encuentres nada en esta continuación que te sorprenda, pero si perteneces a ese extenso grupo que lleva tiempo esperando una revancha entonces seguro que «Ready 2 Rumble: Round 2» no te defraudará.

J.P.V.

Punto de Mira

Compañía: **ACTIVISION**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Activision nos presenta la segunda entrega de «Call To Power», que aunque ahora se ahora empeñen en disimularlo, no es más que la enésima secuela del celebérrimo juego de Sid Meier «Civilization». Las novedades, aunque son, sin duda, abundantes, tienen como principal objetivo corregir algunos problemas del juego anterior o simplificar la complicada tarea de gestionar un enorme imperio. Son interesantes, sin duda, pero se nos antojan insuficientes como para justificar por sí mismas una nueva entrega del juego.

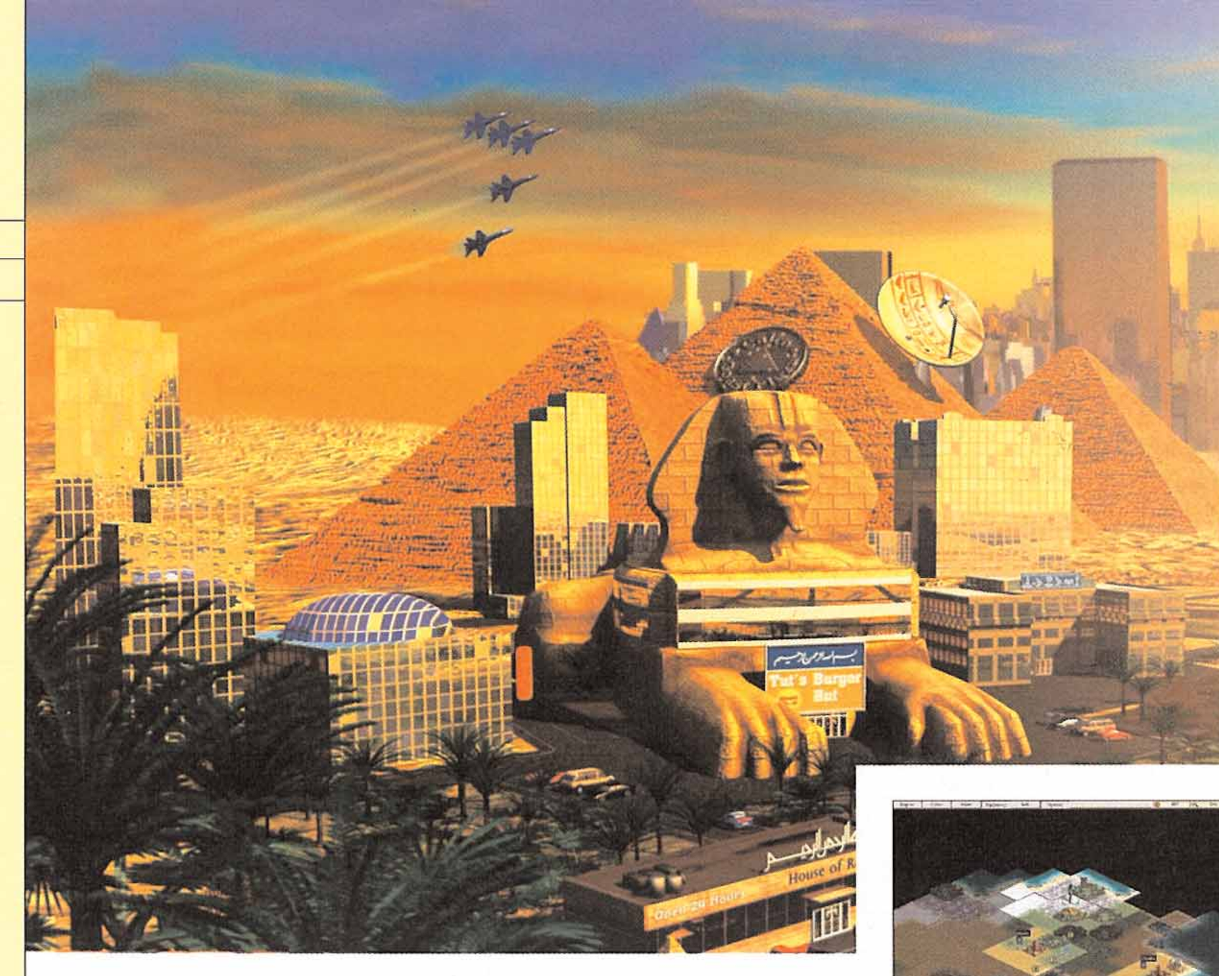
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX,.Internet,)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	90

«Call To Power II» soluciona la práctica totalidad de los problemas de control y de excesiva complejidad que presentaba la anterior entrega de la serie. No se han introducido suficientes cambios de importancia con respecto a «Call To Power», y eso hace que la frescura del juego se resienta. Tanto los escenarios como el editor incluidos consiguen que se multiplique la vida útil de este juego con respecto a la de su antecesor.

puntuación

total **82**



Una de las novedades introducidas es que ahora podremos asignar un recorrido a cualquier unidad pulsando sobre ella y arrastrándola hasta el que queramos que sea su punto de destino.

Call To Power II

Vuelve «Civilization»

El concepto original del juego «Civilization» –la gestión de un imperio llevada hasta el más mínimo detalle, controlando todo tipo de parámetros y factores entre los que se incluyen, por mencionar sólo unos pocos, los económicos, militares, sociales y culturales– es, en opinión de muchos, uno de los más brillantes de la historia de los videojuegos. Desde los tiempos de «Civilization II», todas y cada una de las continuaciones de esta exitosa serie han mantenido prácticamente intacto el concepto original desarrollado por Sid Meier y se han limitado a mejorar el interfaz, a añadir detalles a la jugabilidad, como nuevas unidades o tecnologías, o a desarrollar conceptos ya existentes.

Pues bien, «Call To Power II» no es más que eso, una revisión de «Civilization: Call To Power» a la que se le han introducido una serie de cambios, sin duda muy acertados y sin duda muy de agradecer, pero que no aportan nada nuevo de verdadera importancia que no estuviera ya presente en el juego anterior. Y aún así, una vez más, el resultado es un juego absorbente y adictivo.

El juego, por supuesto, incluye nuevas unidades, tecnologías y maravillas, pero éstas no modifican de manera destacable la jugabilidad básica de «Call To Power II».

ABUNDANTES NOVEDADES

De todas las novedades la que sin duda llama primero la atención es el cambio en la duración del juego. Tras sondear la opinión de los jugadores de «Call To Power», Activision llegó a la conclusión de que la opinión generalizada es que en el momento en el que comienza la conquista del espacio el juego se volvía muy aburrido. En consecuencia han decidido modificar las fechas de inicio y conclusión del juego suprimiendo la fase espacial y potenciando la de la construcción de ciudades submarinas (supuestamente una de las favoritas de los jugadores). El nuevo juego comienza en 4000 A. de C. y termina en el 2300 D. de C., con lo que su duración se incrementa



«Call To Power II» es una nueva visita a la clásica serie iniciada por «Civilization», manteniendo la misma jugabilidad


A pesar de que en la versión evaluada estaba en inglés, la versión definitiva estará traducida.


En las repeticiones podemos obtener imágenes que jamás podríamos ver por televisión.


El menú de reproducción de las repeticiones de la partida permite ver la carrera desde donde se quiera.

La revisión del sistema de control, así como las nuevas ayudas a la gestión, hacen de él un juego más accesible




Desde las civilizaciones más antiguas hasta las modernas ciudades submarinas de un futuro no muy lejano.

hasta los 6300 años. Otra novedad llamativa es el cambio en los objetivos del juego, que ahora se puede ganar además de conquistando a todos tus oponentes o teniendo el mayor número de puntos cuando termina el tiempo de juego, mediante métodos diplomáticos o científicos. El primero de estos métodos requiere establecer y mantener una alianza con todas las demás potencias en conflicto (algo que pude resultar mucho más complicado de lo que parece) y el segundo descubrir ciertos avances tecnológicos y colocar una serie dispositivos por todo el mapa.

También se ha puesto mucho énfasis en modificar el sistema de información de «Call To Power», y así, se ha procedido a sustituir las interminables listas de datos por una distribución en tablas y pestañas que hace la información mucho más accesible. En la ventana de gestión de las ciudades, por ejemplo, tendremos una pestaña para controlar la producción, otra para las construcciones, otra para la población, y así sucesivamente. Además también se ha introducido un nuevo panel de control que aunque al principio puede resultar algo confuso lo cierto es que facilita mucho el proceso de acceder a las diferentes ventanas de informes. Dentro de esta línea de hacer más accesible el control del juego, ahora se puede utilizar el botón derecho del ratón para abrir menús contextuales sobre las ciudades, las unidades o el propio terreno, lo que permite dar órdenes de manera mucho más sencilla.

Otro de los apartados que han experimentado modificaciones es el militar, en el que se han pretendido eliminar algunas de las incongruencias que venían lastrando el sistema de combates de la serie desde hace mucho tiempo. La novedad en este caso es que las unidades militares se han dividido en categorías según el criterio de quién puede dañar a quién, de manera que, por ejemplo, las unidades armadas con espadas ya no puedan acabar con un avión, o carros de caballos con un tanque. Además también se ha introducido un nuevo sistema de gestión de ejércitos que permite asignar de manera más eficiente las unidades individuales a un grupo u otro.

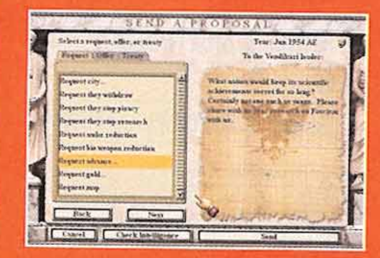
PENSANDO A LO GRANDE

«Call To Power II» hace una decidida apuesta por la gestión a gran escala frente a la pequeña, y así se ha procedido a simplificar las tareas administrativas de carácter más doméstico, especialmente las que se refieren a la organización y desarrollo de las ciudades. Ahora, por ejemplo, podremos crear una lista por adelantado con todo lo que queremos que se construya en una ciudad, y dejar que el ordenador se encargue de ella paso a paso. Para simplificar aún más las cosas se ha creado la figura del "alcalde", un asistente que se puede encargar de elegir automáticamente lo que se debe construir en cada momento en una ciudad, sin más que indicarle cuál es el aspecto (ciencia, crecimiento, producción, defensa...) que se debe desarrollar prioritariamente en ella.

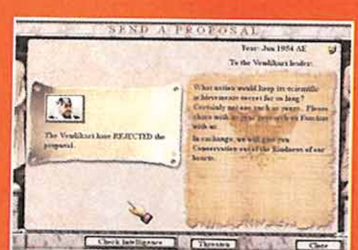
Fuera de lo que es estrictamente el sistema de juego, nos encontramos con la incorporación de varios escenarios muy interesantes, como el que nos permite recrear las hazañas de Alejandro Magno o el que reproduce la Segunda Guerra Mundial. Y además, si ninguno de estos escenarios se ajusta a tus preferencias podrás diseñar los tuyos propios gracias al editor de escenarios incluido en el juego, característica que estaba presente en «Civilization II», pero que se había perdido en «Call To Power». Dicho lo cual, esperamos que haya quedado claro que «Call To Power II» es un gran juego, y de hecho es sustancialmente mejor que su antecesor; el problema es que no lo es en ningún aspecto realmente fundamental, sino sólo en lo que se refiere a determinados aspectos de la gestión o la sencillez del control. Si no has jugado con anterioridad a la serie «Civilization» (y no te creas que queda mucha gente en esta condición) o, más fácil, si no posees el anterior «Call To Power», ésta es una ocasión estupenda para ponente al día con una serie que hace tiempo se ganó el derecho a ser considerada como "clásica". Si en cambio ya tienes tu ejemplar del «Call To Power» original (y no eres un coleccionista compulsivo), puedes dejar pasar esta oportunidad sin demasiados remordimientos y esperar a la siguiente secuela que, casi seguro, volverá a ser una vez más un juego estupendo.

J.P.V.

Diplomacia de alto nivel



Uno de los apartados que más cambios ha experimentado ha sido el sistema de relaciones con tus países vecinos. Antes ya era posible realizar peticiones a los otros líderes mundiales, pero ahora por primera vez podremos también ofrecer algo a cambio mediante un interesante sistema de negociación. Igualmente, cuando recibamos una propuesta no tendremos que limitarnos a decir "sí" o "no", sino que podremos exigir una recompensa por nuestros servicios. Básicamente la idea es que primero podremos elegir el tono de nuestras negociaciones diplomáticas (humilde, arrogante, obsequioso,...) y luego dar contenido a nuestra propuesta a partir de tres pestañas diferentes, seleccionando en la primera lo que solicitamos, en la segunda lo que ofrecemos y en la tercera (si procede) lo que exigimos a cambio de lo que se nos pide.



Un aire familiar

«Call To Power II» utiliza el mismo motor gráfico que su antecesor, por lo que su aspecto es bastante similar al de aquél a pesar incluso de que se han diseñado de nuevo los gráficos tanto de los diferentes tipos de terreno como de las ciudades o de las unidades. En este sentido, otra de las novedades introducidas en el apartado visual del juego es que ahora podremos ver alrededor de cada ciudad una línea blanca de puntos intermitentes que indica el área de influencia de ésta y que será mayor o menor en proporción directa al tamaño de la ciudad en cuestión.



Compañía: **ECLIPSE SOFTWARE / DINAMIC MULTIMEDIA**
Disponible: **PC**
Género: **ARCADE PLATAFORMAS**



Un diseño marcado por el estilo del dibujo animado, y una endiablada dificultad, definen un juego cuya sencilla apariencia resulta bastante engañosa

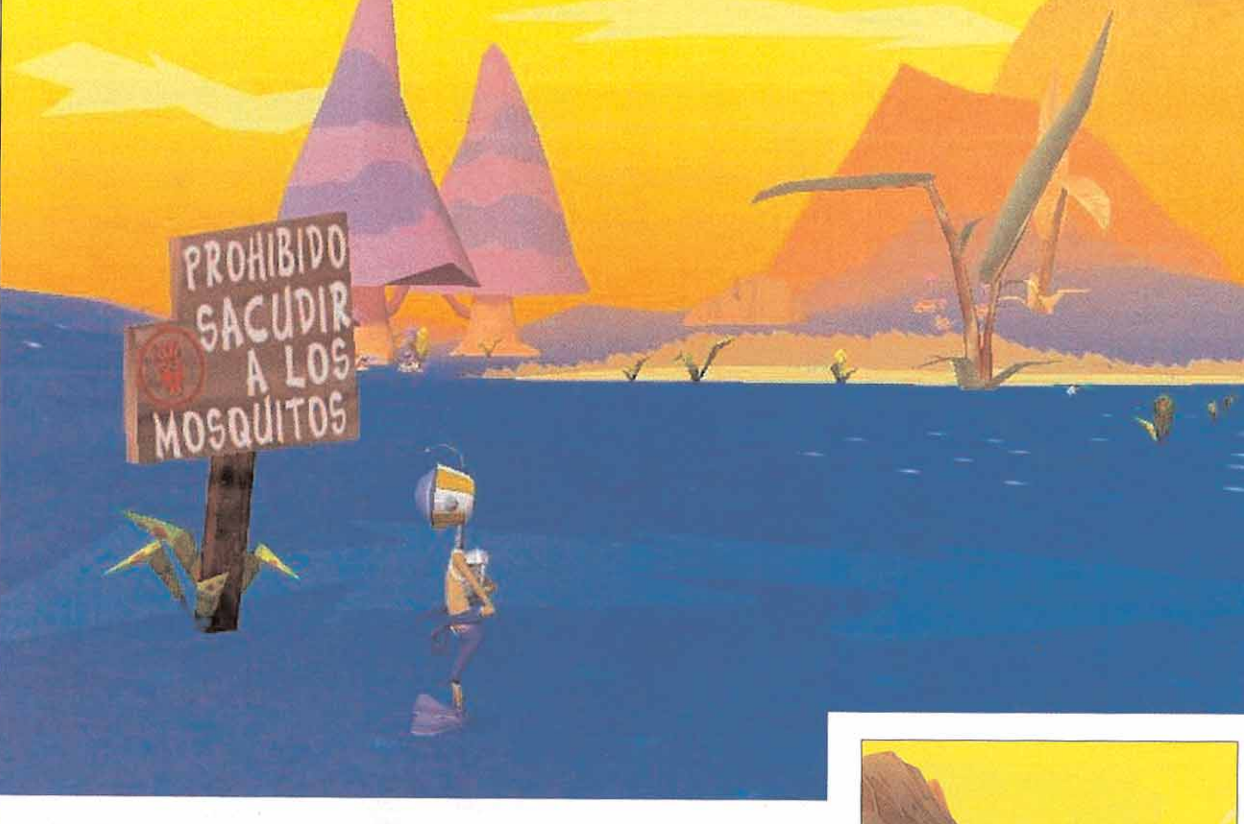


CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (recomendada aceleradora 3D para render por hardware) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	68
ADICCIÓN:	60

Se agradece especialmente la ausencia de violencia y la simpatía de la acción. La dificultad es demasiado alta para los más pequeños. Los escenarios carecen de colorido y terminan haciéndose aburridos.

puntuación total **60**



M. Alien Paranoia
Fantasía sin alicientes

Con un descarado aire a arcade de consola, Dinamic Multimedia nos sorprende con un juego pensado para los más pequeños de la casa. La idea es magnífica y la resolución técnica nada desdeñable en conjunto, pero desde las primeras partidas se aprecia un nivel de dificultad demasiado elevado para el tipo de público al que va dirigido.

El objetivo es ayudar a M, un alienígena videoadicto, a encontrar las piezas de su nave espacial para que pueda salir de un planeta repleto de peligros. A lo largo de escenarios kilométricos, y siempre desde una perspectiva de persecución libre, en la que podemos girar o hacer zoom con el manejo del ratón, hay que enfrentarse a más de 30 clases de bichos que componen una fauna tan variopinta como irrisoria.

PLATAFORMAS Y CARTOONS

Los combates transcurren dentro de unos márgenes casi cómicos, con mamporros, rayos láser y otras hilarantes armas arrojadizas cuyo impacto se transforma en estrellitas y otros efectos de cartoon en lugar del habitual despilfarro de hemoglobina. Explorar todo el territorio de cada fase para encontrar las piezas es la misión principal, y para acceder a las distintas zonas hay que saltar de piedra en piedra para sortear ríos, ayudarse de ciertas criaturas autóctonas para atravesar lagos y sortear obstáculos que requerirán la máxima coordinación entre el salto y el uso de las armas. El desarrollo de la acción es imparable y no hay descanso ni un par de segundos, pero en el ánimo de disparar la adicción se ha cometido el error de excederse en la dificultad, que raya lo demencial porque sólo hay una vida y un par de toques de los enemigos (o sus fulgurantes proyectiles) bastan para dejarnos KO. El diseño de los escenarios es original y los monstruos derrochan vivacidad, pero ambos elementos son demasiado simplones. Se echa en falta un mayor colorido, casi indispensable en esta temática, y encontramos una paleta monótona que nada tiene que ver con la simpatía que desprende la acción del juego. Por otra parte, no hay sombreados ni cambios de iluminación que doten de vida a unos escenarios que deberían haberse parecido a los de «Evolva» y se quedan en un triste mundo grisáceo. La animación de los personajes es sensacional con M y seres como la planta carnívora, pero la mayoría de los bichos no superan la decena de frames en sus movimientos. El motor 3D trabaja adecuadamente en cuanto a la generación de mapeados y a la suavidad en la rotación de la perspectiva, y es destacable en la aplicación de efectos 3D avanzados como las transparencias y las deformaciones, pero es necesario depurarlo porque a veces la cámara se atasca ante los obstáculos. Los efectos de sonido sí consiguen transmitir el aire cómico de la acción, aunque hubiera estado genial que existiera el posicionamiento 3D en lugar de un simple estéreo que ya nos parece insuficiente en todo juego tridimensional.

«M. Alien Paranoia» se queda en un elogiable intento de entretener a los jugadores más precoces alejándose de cualquier tipo de violencia, con buenas dosis del mejor humor, que aún pasando por alto algunos errores de concepto en su diseño, desanimará, incluso a los que nacen con un joystick bajo el brazo, por su elevada dificultad.

A.T.I.



Algunas criaturas como esta son muy complicadas de eliminar y es mejor optar por esquivarlas.



Es necesario saltar y usar las armas a la vez para deshacerse de los mosquitos y las pirañas.



DREAM SOCCER



UEFA Dream Soccer marca un antes y un después en el mundo del fútbol. Aportando nuevos sistemas de competición hasta ahora inéditos en la historia del género como Global Domination, Time Attack y Team Battle.UEFA Dream Soccer. El Fútbol ya no es lo que era. Ahora es mucho mejor.

















www.dreamcast/europe.com



Punto de Mira

- Compañía: **E.A. SPORTS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION, PLAYSTATION 2**
- Género: **DEPORTIVO**

La última edición de «FIFA» ya está aquí. Tras la entrega aparecida el pasado año que, contando con los habituales e indiscutibles detalles de calidad técnica, no consiguió convencer del todo a los fans de la famosa saga deportiva, EA Sports se veía obligada a superar todas las expectativas en aras de tratar de devolver el entusiasmo perdido por los aficionados. Y llegados a este punto, la pregunta inevitable es: ¿«FIFA 2001» es el mejor juego de toda la saga?



CPU: Pentium 166 MHz (266 recomendado) • **RAM:** 32 MB (64 recomendado) • **HD:** 80/100 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX y Glide) • **Multijugador:** Sí.

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

Notables mejoras en jugabilidad, IA y en el engine 3D, que forma un conjunto bastante sólido. Las estrategias y el control de cámaras siguen siendo el punto débil de «FIFA». Las opciones online resultan muy atractivas como posibilidad de ampliar la longevidad y diversión del producto.

puntuación total **80**



Fifa 2001
Por buen camino



Al igual que en anteriores versiones, las variables condiciones climatológicas, tan importantes en el fútbol, afectarán al desarrollo del partido.



Una vista general del estadio en la que se puede apreciar el dibujo táctico de cada uno de los dos equipos enfrentados.

Mientras títulos como «Madden», «NHL» o «NBA» siguen una peculiar evolución, siempre "in crescendo", tanto en calidad técnica como en perfeccionamiento de la simulación, «FIFA» ha seguido un camino bastante irregular. Desde el gran salto dado por «FIFA 96» a las tres dimensiones de entorno, y posteriormente por «FIFA 97» a los modelos 3D, los juegos de E.A. Sports dedicados al fútbol han ido dando bandazos, sin tener demasiado claro, al menos en apariencia, hasta dónde llegar en determinados apartados técnicos y de juego.

Es fácil pensar que unos estudios de desarrollo afincados en Vancouver tienen más dificultades para entender lo que el fútbol significa en Europa, y adaptar eso a un juego de ordenador. Sin embargo, a veces los tópicos demuestran ser ciertos, como se vio el pasado año. Así, E.A. Sports se ha visto en la tesitura de tener que echar el resto para crear, con «FIFA 2001», el mejor juego de la serie, superando definitivamente todos los obstáculos históricos.



DESAFÍO ¿CONSEGUIDO?

El equipo de desarrollo de «FIFA 2001» ha conseguido crear uno de los juegos más completos de toda los aparecidos hasta ahora. Sumamente llamativas resultan algunas de las opciones de juego, incluidas por primera vez, referentes a las modalidades multiusuario. «FIFA 2001» incluye posibilidades de juego a través de Internet, gracias al "EA MatchMaker", que permite la creación de partidos y torneos, por parte de cualquier usuario.

Esto ha sido así gracias a que Electronic Arts ha desarrollado un nuevo soporte online, que afecta no sólo a este juego sino a toda la estrategia de Internet de la compañía.

Pero, dejando a un lado esta interesante novedad, y centrándonos en «FIFA 2001» en su versión de uno o dos jugadores sobre un mismo ordenador, las cuestiones que suscita al analizarlo son muchas.

Técnicamente, el engine 3D ha mejorado notablemente. Seguimos aún sin encontrarnos con una recreación real de jugadores, de manera individual, lo que no deja de tener su lógica habida cuenta del enorme número de jugadores y equipos que contiene que «FIFA 2001». Pero se ha hecho un esfuerzo muy importante por adaptar las características físicas a una serie de modelos base divididos en apartados específicos (pelo, complexión, etc...), con lo que pese a que Mendieta más bien parece un primo suyo, sí se le encuentra cierto parecido.

La apariencia de los jugadores ha mejorado y sí, más o menos se parecen al jugador que emulan

Entrando en la acción, nos encontramos con una entrega de «FIFA» que, pese a mejorar facetas críticas con respecto a la versión del pasado año, sigue padeciendo algunos defectos importantes. La configuración del juego comienza con una serie de "problemillas", que a día de hoy siguen sin tener demasiada justificación. La posibilidad de jugar a resoluciones elevadas, que ya se contemplaba desde «FIFA 2000» gracias a la mejora del engine 3D facilita bastante la visualización y realización de jugadas más o menos complejas y estructuradas. El





Un ejemplo del trabajo llevado a cabo en la caracterización de los jugadores en el nuevo «FIFA», que aunque no es definitivo, resulta más satisfactorio que el de anteriores versiones. Y..., bueno, es Helguera, ¿no?



En las distancias cortas es donde mejor se pueden apreciar las mejoras del engine.

Aunque los problemas siguen siendo los de siempre, parece que E.A. está en el camino de ir superándolos



Un jugador del arsenal observa la posición de sus compañeros antes de lanzar un pase.



Los uniformes se han reproducido con todo lujo de detalles. En la imagen el nuevo de la selección.



Una pose habitual en los futbolistas reales antes de lanzar una falta.

problema es que «FIFA 2001» sigue necesitando una buena dosis de teclas de acción para llevarlas a cabo, lo que nos lleva, casi, a la obligación de utilizar un gamepad. Pero «FIFA 2001» no deja configurarlo, lo que en un pad de 8 ó 10 botones no ofrece mayor problema, pero los que incorporan un número menor resultan bastante incómodos de manejar.

Llegados al momento de los partidos, nos topamos con las habituales opciones, con sus amistosos, y torneos de liga e internacionales –seguidos con una temporalidad real– y Campeonatos del Mundo.

VIRTUDES Y DEFECTOS

Varios aspectos fundamentales, como mencionábamos, se han mejorado en «FIFA 2001» respecto a otras versiones. Una de las más importantes es el ajuste de la velocidad de juego. La escala que mantiene el tamaño de los estadios y campos, respecto a los jugadores, es más real que nunca, y el hecho de poder ajustar la velocidad al grado de "lento", según el juego, es la más adecuada para conseguir un realismo bastante notable en el transcurso del partido. Nos encontraremos con que la IA sigue depurándose y que, día a día, E.A. Sports está ajustando cada vez mejor unas reacciones bastante adecuadas a las acciones del jugador. Aunque no todo se puede dejar en manos de la IA, y ordenar una presión en tiempo real existe como posibilidad en cada jugada, aunque muchas veces puede derivar en falta. Aún así, los jugadores son bastante astutos, por lo general, aunque se sigue viendo que son cuadriculados en cuanto a las zonas de movimiento

«FIFA 2001» sigue empecinado en ciertas actitudes que se vienen arrastrando en toda la serie. Los movimientos, pese a contar con más cuadros de animación y ser más espectaculares siguen siendo rígidos, no en sí mismos, sino al cambiar de uno a otro. Correr, parar, pisar el balón, realizar un sombrero, un taconazo... todo es posible, pero exige una flexibilidad que en esta entrega del juego sigue sin llegar a un nivel óptimo. Por fortuna, contempla una mayor libertad en los desplazamientos que, sin embargo, se convierte en un arma de doble filo. Los pases al hueco se han mejorado, y son algo más largos que en versiones anteriores, pero el balón sigue pegado a los pies del jugador inevitablemente.

También, se observa que no todo se reduce a un combate de codos a la hora de proteger el balón, aunque casi.

Donde más ha mejorado el juego es en el control de la potencia de disparo. Pero en el tema de las tácticas «FIFA 2001» sigue fallando de manera considerable. Los ajustes iniciales de control, presión, disposición, etc. resultan casi anecdóticos a la hora de la verdad, y es mucho mejor colocar a nuestros hombres una vez iniciado el partido y según veamos cómo se comporta el rival. Uno de los peores aspectos de «FIFA» sigue siendo el control de cámaras. Las más lejanas son las óptimas para el juego más estratégico, sin ser perfectas, pero evidencia una descoordinación de líneas continua. Las más cercanas son espectaculares, pero no son, ni mucho menos, aconsejables para jugar con algo de coherencia.

Todo ello nos induce a considerar que «FIFA 2001» se presenta mucho más jugable que en anteriores ocasiones, en líneas generales, aunque sigue siendo básicamente un arcade, no un simulador. Aunque ha ganado muchos enteros, y eso cuenta, los defectos históricos de «FIFA» siguen presentes.

Técnicamente se encuentra a un nivel notable. El apartado gráfico es muy, muy atractivo. El sonido, con un uso del surround bastante bien llevado, también llama la atención.

Con todo, como comentábamos antes, la cuestión es bastante obvia: ¿es éste el mejor «FIFA» de la historia? La respuesta es que sí, aunque con los mismos fallos históricos de siempre. E.A. Sports debe dejar de mirarse el ombligo y situar el fútbol a un nivel tan o más alto que el resto de los deportes. Parece que la compañía ha tomado buena nota y está en el buen camino, pero aún queda mucho por recorrer para llegar a niveles óptimos.

F.D.L.

La perspectiva óptima





«FIFA 2001» ha mejorado algo el tema de la visualización, con perspectivas de cámaras algo más adecuadas para el juego y el control visual del campo, peor aún así se echa en falta un mayor control sobre el área de visión. Las cámaras más alejadas son las que se presentan como más precisas para el orden de nuestros hombres y tener conocimiento de hacia dónde se lanza el balón, pudiendo realizar pases al hueco y organizar jugadas complejas. Pero las cercanas, aparte de para contemplar el detalle de los modelos, no tienen apenas un sentido realmente práctico.



Control de potencia

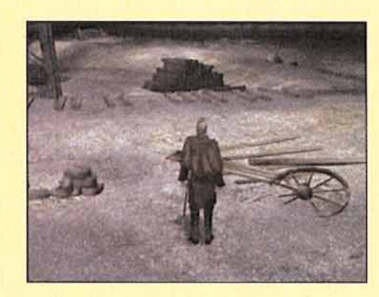


Algo que sí resulta muy interesante y que siempre se había echado de menos en «FIFA» es el control de potencia del disparo, que permite ajustar con algo más de precisión hacia dónde queremos enviar los balones. Es necesario, en todo caso, aprender a controlarlo bien, pues los toques ligeros sobre los mandos serán los que nos permitirán ir haciéndonos con el juego, y empezar a sacarle todo el jugo a sus posibilidades.



Punto de Mira

- Compañía: **HUMANHEAD**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**



Segunda entrega de la serie basada en el universo de la película "El proyecto de la Bruja de Blair", que recupera la fantástica ambientación de la primera parte



CPU: Pentium II • **RAM:** 64 MB • **HD:**900 MB • **Tarjeta 3D:** No (recomendada para aceleración por hardware) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	85

La división del guión en dos líneas de tiempo es un recurso original y muy adictivo. El engine del «Nocturne» está pasado de moda. La ambientación es alucinante gracias a la fantástica recreación de todos los escenarios.

puntuación total **75**



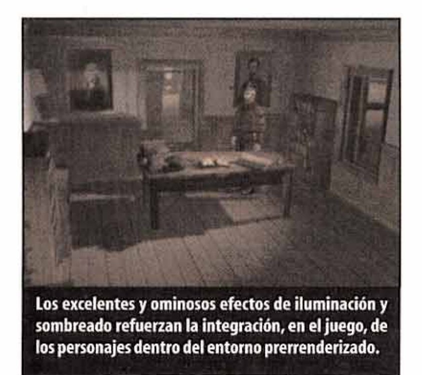
Las secuencias cinemáticas nos relatan algunos acontecimientos que explicarán los sucesos más importantes acaecidos en las dos vidas de Lazarus.

Blair Witch Project Volume 2: The Legend of Coffin Rock

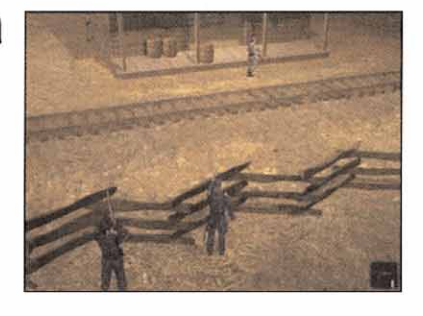
El bosque os espera

Segunda entrega de la trilogía basada en el universo creado por "El proyecto de la bruja de Blair". Recupera la fantástica e intensa ambientación de la primera parte gracias al motor del «Nocturne» y a un diseño de escenarios realmente fantasmagórico que provoca auténtico terror. En esta ocasión han sido HumanHead los encargados de crear una aventura que si bien tecnológicamente está algo anticuada, posee un guión genial, justo lo que andan buscando los aventureros especializados en emociones fuertes.

La aventura nos lleva de nuevo al pueblo de Burkitssville, en el estado de Maryland, rodeado del inmenso y misterioso bosque en el que sucedieron, suceden y sucederán terribles acontecimientos. Interpretamos el papel de Lazarus, un teniente yanqui durante la guerra de secesión americana. Casi medio siglo después de que su patrulla fuera aniquilada en los bosques (suceso que se menciona en la película), es resucitado por una niña que



Los excelentes y ominosos efectos de iluminación y sombreado refuerzan la integración, en el juego, de los personajes dentro del entorno prerrenderizado.



posteriormente desaparece. A partir de ese momento el único sentido de su existencia será la búsqueda de la niña (con los bosques y la bruja de Blair como telón de fondo).

Esta dualidad de épocas aporta una tremenda originalidad y mucho interés al desarrollo de una aventura, que se desarrolla en exploraciones, búsquedas, conversaciones con personajes y luchas contra espíritus, seres infernales o soldados confederados tanto en el presente como en el pasado. Es difícil hacer justicia a tan magnífico argumento en pocas líneas, pero os aseguramos que os cautivará desde el primer momento y la partida inicial os puede atrapar durante varias horas. El sistema de control está determinado por el engine del «Nocturne», que despliega a los modelos poligonales de los personajes en escenarios prerrenderizados mostrados, por tanto, desde cámaras fijas.

No podemos olvidar lo anticuado de este motor gráfico (con una técnica ya presente en el legendario «Alone in the Dark») y la incomodidad que suponen sus ángulos muertos y el hecho de encontrarnos muros invisibles cuando parecía que era posible avanzar. Pero hay que reconocer que se ha exprimido al máximo el potencial de este engine con la realización de unos escenarios majestuosos tanto en su concepción como en su diseño, con un tratamiento de la luz cinematográfico que aumenta hasta lo asfixiante lo tétrico de la atmósfera. Los fondos y decorados son tan elaborados que parecen fotografías digitalizadas. Gracias a la resolución máxima de 1280x960 puntos se aumenta la definición de unas texturas que reflejan como nunca el uso de una paleta de color de 32 Bits.

HumanHead ha logrado dar mucha más vida a los personajes, realizados con excelentes modelos poligonales que casi parecen respirar. A pesar de las limitaciones del engine, la integración de los personajes en los escenarios prerrenderizados es muy real debido en gran parte a unos efectos de sombra sin parangón en los juegos que emplean esta tecnología. A destacar también las animaciones y los efectos visuales de los combates.

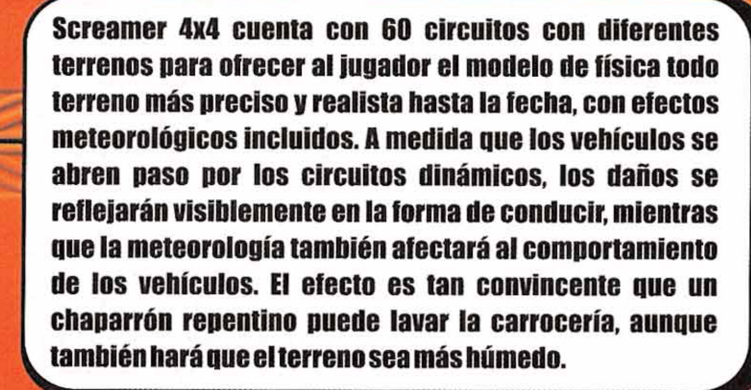
El macabro fondo musical y los espeluznantes efectos de sonido os mantendrán con todos los sentidos alerta ante la imprevisible aparición de los enemigos. Este segundo volumen de «El proyecto de la bruja de Blair» supera con mucho a la primera parte, y si no sois demasiado quisquillosos con respecto al anquilosamiento técnico de su engine, podréis disfrutar de una aventura con un guión espléndido y una ambientación casi peligrosa, si vuestro corazón no bajó de las 140 pulsaciones durante el visionado de la película.

A.T.I

Vive la aventura del 4X4

con

SCREAMER 4X4



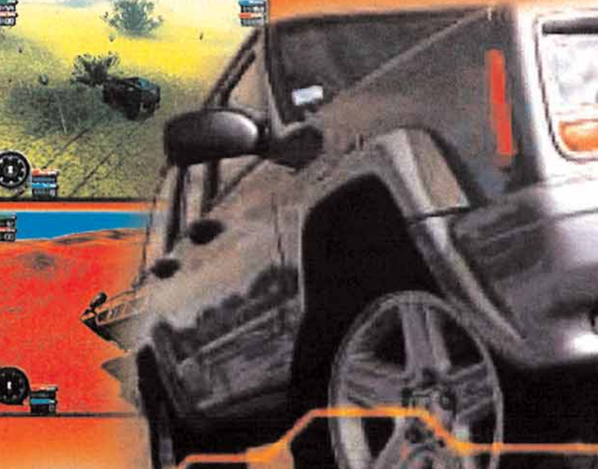














Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60





Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Los aficionados al rugby llevaban bastante tiempo sin poder disfrutar de un juego de calidad dedicado a este deporte. La llegada de «Rugby 2001», viene a llenar el gran vacío existente, al menos en parte...

CPU: Pentium MMX 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 170 MB • **Tarjeta 3D:** No (recomendada Direct 3D 8 MB) • **Multijugador:** Sí (2 en el mismo ordenador)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

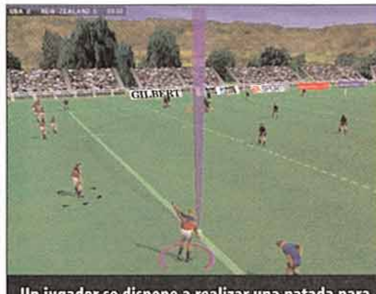
Se han introducido en el juego todos los equipos de la Copa del Mundo junto con sus jugadores, así como 23 estadios perfectamente reproducidos. El control resulta confuso y, en ocasiones, bastante complicado y lioso. La habilidad de los oponentes se puede ajustar desde el nivel del jugador más inexperto hasta el del más veterano y experimentado.

puntuación total **75**

Rugby 2001

Para todos lo s públicos

En ciertas jugadas puntuales tendremos que usar los cursores para elegir qué estrategia en concreto queremos emplear.

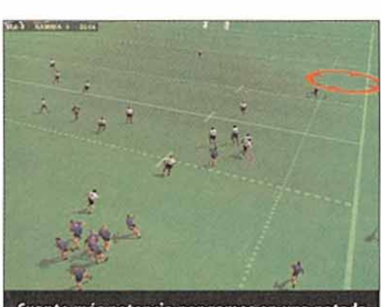


Un jugador se dispone a realizar una patada para intentar inaugurar el marcador del partido. El rugby es un deporte con abundantes pausas.

En nuestro país el rugby es un deporte de los considerados minoritarios. Y de hecho basta con comparar su situación aquí con la pasión que sienten por él en otros países europeos como Gran Bretaña o Francia para comprender que un juego como «Rugby 2001» jamás podrá tener una repercusión en nuestro mercado como la que tiene en el suyo. Aún así, quizá lo mejor que se puede decir del nuevo título de EA Sports es que no es un juego destinado exclusivamente a los aficionados a este deporte. Es cierto que si no tienes ni idea de rugby, al sentarte por primera vez frente a él será como sentarte frente a un documental chino sin traducir, pero gracias al manual, al modo de entrenamiento y al tutorial incluido, cualquiera puede llegar a comprender los rudimentos de este complicado deporte en relativamente poco tiempo.

Otra cosa bien distinta, eso sí, será llegar a dominar los controles del juego, pues requieren el uso de ocho botones diferentes además de los cursores de dirección. Aunque estos botones son totalmente personalizables, su uso no es en absoluto intuitivo y harán falta bastantes horas de juego para llegar a dominarlos por completo. Además el sistema de patadas no está muy bien implementado y, si ya de por sí es difícil controlar la dirección de una pelota con la forma de un melón, el juego añade además un factor aleatorio que hace casi imposible patear a gol con éxito. Afortunadamente, «Rugby 2001» nos da en todo momento mucha libertad para configurar el nivel de habilidad de nuestros oponentes, de forma que los jugadores menos hábiles puedan introducirse gradualmente sin otro requisito que ir aumentando poco a poco la inteligencia artificial de los rivales.

Otro aspecto positivo de «Rugby 2001» es que, como viene siendo habitual en los juegos de la compañía EA Sports, posee la licencia de las 20 selecciones nacionales incluidas, entre ellas la española, de forma que cuenta con un total de más de 600 jugadores reales como la vida misma, con sus nombres, sus apellidos y sus correspondientes estadísticas de juego. Por otra parte, en cuanto a modos de juego, podremos disponer, además del modo de entrenamiento y de la posibilidad de disputar un partido amistoso para dos jugadores, de cinco torneos prefijados, como la Copa del Mundo o el Seis Naciones (sí, seis desde la incorporación de Italia).



Cuanto más potencia pongamos en una patada más incierto será el destino final del balón, ya que lo que se gana en fuerza, se pierde en precisión.



Todos los estadios han sido modelados fielmente y cada uno de ellos incluye una locución explicando sus características, desgraciadamente, en inglés.

Se echa de menos, eso sí, la posibilidad de crear un torneo personalizado, ya sea de liga o de copa, especialmente porque con la selección española (que tampoco es que sea ninguna potencia en este deporte) sólo podemos participar en la Copa del Mundo y en partidos amistosos. Por lo que se refiere al apartado técnico, «Rugby 2001» alcanza un nivel bastante correcto, aunque sin excesos. Sus gráficos son de suficiente calidad y aunque no están a la gran altura alcanzada por otros juegos de EA Sports, tampoco presentan fallos que merezca la pena destacar.

En cambio, lo que sí es un error flagrante es la ausencia de doblaje de los comentarios y de los textos en pantalla, que se han quedado íntegramente en inglés. Pero si esto no te importa y no tienes inconveniente en aprender las reglas de este deporte, probablemente puedas pasar más de un buen rato con «Rugby 2001».

J.P.V.

Punto de Mira

Compañía: **RAVEN / ACTIVISION**

Disponible: **PC**

Género: **ACCIÓN**



Una vez más, un juego de Star Trek. A este paso, al final, vamos a tener más juegos que capítulos de la serie de televisión. Esta vez no es una aventura gráfica, ni uno de esos simuladores espaciales, ni un juego de estrategia; pero tampoco es que sea nada nuevo ni original en el mundo de los videojuegos, ni siquiera con respecto a otros títulos anteriores sobre la saga



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 720 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (OpenGL) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, LAN, IPX)

TECNOLOGÍA:	74
ADICCIÓN:	65

El juego no es original ni destaca por nada, pero resulta correcto y divertido. No está doblado ni subtitulado al castellano. Recomendado para fans que devoren cualquier cosa que tenga que ver con Star Trek, el resto... tienen otras opciones.

puntuación total **65**



Star Trek Voyager. Elite Force

Merchandising

Tras acudir a una señal de socorro (la Federación siempre de buen rollo), el Voyager, la nave protagonista de la serie de TV del mismo nombre, encuentra lo que parece ser una nave abandonada a la deriva en el espacio. Cuando se inicia la exploración, la nave activa unos sensores defensivos que generan una esfera de energía por la que el Voyager es transportado, junto a su tripulación, a toda una región espacial inexplorada, en la que se encuentra una flota de naves vagando sin vida a la deriva. Por si esto fuera poco, el abismo está dominado por un poderoso campo gravitatorio aislante que impide escapar. Todos los intentos de romper el campo de energía han fracasado. En el corazón del campo gravitatorio se encuentra un mecanismo alienígena. Los sensores del Voyager han confirmado que dicho artilugio es la fuente del campo gravitatorio. La tripulación del Voyager empieza a sospechar que todo se trata de una trampa, pero ¿de quién? Para descubrir el misterio y tratar de poner a salvo la nave, se ha autorizado la intervención de un comando, el Hazard Team, en el que por supuesto se encuentra el protagonista del juego.



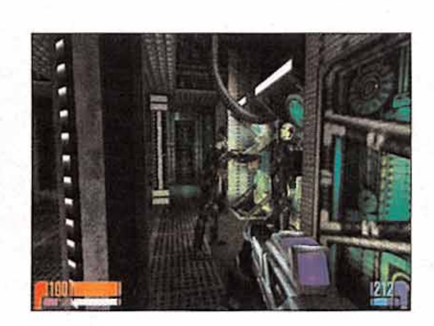
Un borg que prepara a uno de sus "hermanos" para pertenecer a la civilización más enigmática y más terrorífica del universo conocido.



Avanzar por los pasillos de una nave hostil con un diminuto phaser es toda una muestra de la gran valentía de los miembros del Hazard Team.

El juego es un shoot´em up normal, con el engine del «Quake 3 Arena» y la ambientación del universo Star Trek





¡A POR ELLOS!

Esa es más o menos la frase que resume la acción en cualquier shoot´em up típico. Coges un arma cada vez mejor, avanzas, algún saltito para subir a una plataforma..., qué os vamos a contar a estas alturas. Pues «Star Trek Elite Force» es exactamente eso, aunque aquí los escenarios no son los apocalípticos del «Quake», sino los típicos de la saga: el interior del Voyager, el interior de una nave cubo del Borg, etcétera... Y los enemigos pues tres cuartos de lo mismo: romulanos, borg...

El juego tiene una trama (la de la serie de televisión del mismo nombre) que recuerda los argumentos de la mayoría de las películas de Star Trek: un misterio que envuelve y amenaza a los protagonistas que lucharán por descubrir



Uno de los compañeros a los que tendremos que rescatar de las garras del enemigo y que luego vendrá con nosotros durante un buen rato, ayudándonos en los tiroteos contra los individuos del borg.









Cada una de las armas que hay disponibles en el juego, tiene dos modalidades de disparo. En la foto el desintegrador en acción.

la verdad a toda costa. No destaca especialmente la historia por su originalidad (parece una especie de versión postmoderna del viejo mito del Triángulo de las Bermudas), pero los fans no sufrirán demasiado por ello, ya que tampoco los argumentos de las películas destacan especialmente por su originalidad (y es que el encanto de Star Trek es otra cosa...).
Además de los escenarios, que tienen una representación bastante fiel, y los protagonistas y enemigos, en los que también se ha cuidado el aspecto hasta el último detalle (probablemente porque eso sí que sería la única cosa que no les perdonarían los fans), algunas de las armas también son las de las películas, como el genial phaser (que sigue pareciendo un mando de televisión). Evidentemente no tendremos que apañarnos con el phaser durante toda la partida y contaremos con armas más potentes, como el I–Mod, un prototipo diseñado especialmente para combatir al temible Borg, que cambia constantemente su frecuencia de energía para que los alienígenas no se puedan adaptar a ella. Todas las armas tienen dos modalidades de disparo, y en vez de munición disponen de cargas de energía que se pueden reponer en algunos puntos del mapa.
Durante el juego, también podremos trabajar en equipo con nuestros compañeros, a los que en ocasiones tendremos que rescatar de las garras del enemigo, y que nos acompañarán durante algunos tramos, ayudándonos (es un decir) en los combates. También podremos conversar con ellos y a veces nos darán pistas para resolver pequeños puzzles (que no pasan de cosas como destruir la fuente de energía de una puerta).
El juego cuenta, evidentemente, con modo multijugador, para combatir en red con los amigos o en internet contra otros fans de Star Trek dispuestos a probar sus phasers contra nosotros. Podremos elegir entre distintas skins representativas las razas del universo de la saga.

NO TIENE FIN

La constante lluvia de títulos sobre la saga Star Trek no deja de ser un hecho curioso y que merece una pequeña reflexión. Todos los juegos que se han hecho sobre la saga, además del universo en el que se encuadran, comparten una característica común: su falta de originalidad. Tanto si pertenecen al género de la estrategia, como si se acercan a la aventura gráfica, a la simulación o al más puro arcade, todos ellos siempre muestran una preocupante vocación por copiar, con mayor o menor acierto, fórmulas que ya han sido desarrolladas por infinidad de títulos y que han demostrado de sobra su éxito comercial. Por si esto fuera poco, los juegos desarrollados no presentan casi nunca unos niveles de calidad que compensen su escaso afán innovador. Suelen ser juegos correctos, en los que todo lo que pasa y lo que hay es más o menos lo que uno ha visto ya mil veces en el género en cuestión. Todo esto nos lleva a deducir, en vista de la cantidad de títulos que pasan por nuestras manos, que el simple hecho de adquirir una licencia de Star Trek hace rentable cualquier producto que uno diseñe con más o menos acierto: una camiseta, una taza de café... o un videojuego. Y hasta que alguna compañía nos sorprenda con un título sobre la saga, que aporte algo nuevo al género en el que se encuadre, no vamos a dejar de pensar que todos son puro merchandising, hecho exclusivamente para satisfacer a los fans de la saga, y cuyo único rasgo distintivo con respecto a otros juegos similares es el logo de Star Trek, destacado (cómo no) con grandes letras en la portada de la caja.
Quede claro que desde Micromanía no censuramos nada de esto: si el juego funciona mínimamente y tiene su público, pues adelante; pero vamos a tener que empezar a hablar de un subgénero nuevo: Star Trek, en el que todos los juegos tienen la misma ambientación, carecen de originalidad y tienen un público específico y, por lo visto, muy fiel. Lo único que queremos dejar claro es que todos aquellos que no sean fans de Star Trek se van a encontrar con que «Star Trek. Elite Force» es un shoot´em up bastante normalito para los tiempos que corren, con todas las opciones más o menos habituales en el género y con el engine de «Quake III Arena», que por cierto no sólo no se ha mejorado en absoluto, sino que ni siquiera se ha aprovechado al cien por cien.

L.E.C.

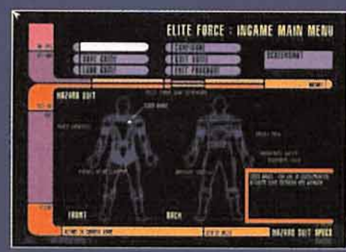


El equipo Hazard



En la opción de partida de un jugador, controlaremos al alférez Alexander/Alexandria (según elijamos ser hombre o mujer), un aspirante a piloto SAV, que sin embargo acabó asignado al cuerpo responsable de la defensa del Voyager. Excesivamente frío y un poco arrogante, sus compañeros le temen y le respetan con la misma intensidad. Sus excelentes condiciones para el combate cuerpo a cuerpo le acabaron destinando al grupo de elite Hazard, creado por el comandante Tuvok. Para cumplir sus misiones, este equipo especial de combate dispone del traje Hazard, un prototipo con una fuente de energía propia que sirve para alimentar las distintas armas. El traje dispone además de un sistema recargador universal que permite reponer su carga de energía usando casi cualquier sistema conocido, incluso los de los enemigos de la Federación. El traje funciona también como una armadura que proporciona una resistencia extra a los disparos y golpes que se puedan recibir durante el combate.
Cada uno de los miembros del escuadrón especial Hazard tiene también su propia personalidad, que condicionará sus acciones durante el desarrollo de cada misión, y que conviene tener en cuenta si es que queremos estar preparados para todo.







Punto de Mira

- Compañía: **XILAM/UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Unos gráficos delirantes e imaginativos, una interfaz mediocre y una puesta en escena desastrosa, son los elementos que pueden definir este título, que sufre carencias importantes.

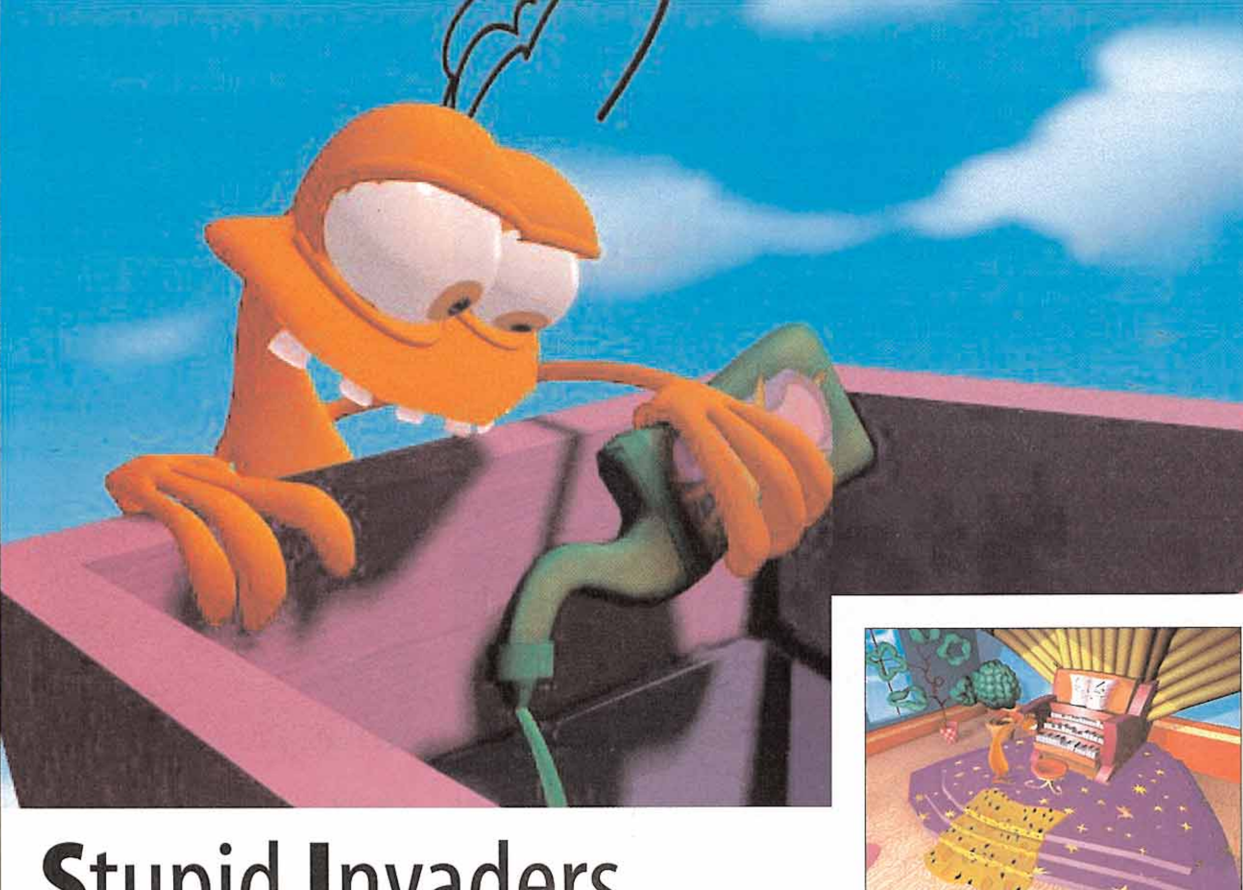


CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No (recomendada) • **Multijugador:** No.

TECNOLOGÍA:	40
ADICCIÓN:	62

El diseño gráfico, los personajes y las secuencias de vídeo os hará sentiros dentro de un episodio de dibujos animados de Space Goofs. La interfaz es mediocre y la puesta en escena, desastrosa. Desarrollo de escaso interés por la falta de personajes y situaciones límite.

puntuación total **50**



Stupid Invaders
Aventura a medias

Cuando se trata de romper moldes a veces se corre el riesgo de descuidar los detalles que se dan por hechos. Algo así le ha sucedido a Xilam, que tras dos años esmerándose en crear un diseño gráfico de escandalosa irreverencia y un guión simpático acompañado de personajes y voces cien por cien "cartoon", ha fallado en aspectos tan esenciales en una aventura gráfica como la interfaz, la puesta en escena y el desarrollo de la acción.

El argumento, inspirado en la serie de dibujos animados Space Goofs, nos pone en el pellejo de un desgarbado extraterrestre que debe rescatar a sus cuatro compañeros, capturados por el Dr. Sakarine y su maléfico secuaz, que atiende al nombre de Bolok. Nuestro personaje deberá explorar los escenarios prerenderizados y resolver las clásicas situaciones de búsqueda de objetos, utilización de los mismos en ciertos mecanismos, resolución de obstáculos y trampas, etc.

Hasta aquí todo resulta bastante llamativo y sólo con echarle un vistazo a estas pantallas comprobaréis que el diseño gráfico, al estilo de dibujos animados, es sumamente llamativo, original y hasta, casi diríamos, psicodélico.



En las grandes habitaciones del juego es donde se ve el evidente problema de la puesta en escena.



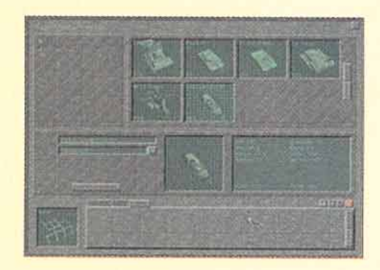
Os lo pasaréis bomba con las numerosas secuencias animadas, realizadas como el mejor de los cartoon y con una sobresaliente calidad de imagen.

Pero las cosas empiezan a torcerse cuando empezamos a jugar, porque la interfaz, basada en el típico puntero inteligente, deja mucho que desear en cuanto a reconocimiento de objetos. Se supone que debe cambiar el puntero por los símbolos de examinar, usar o realizar acción dependiendo del objeto sobre el que pasemos, pero en la práctica deberemos precisar en exceso sobre una zona muy delimitada. Además, el inventario es bastante pobre. Claro está que llegas a acostumbrarte a sus peculiaridades, pero la interfaz es francamente mejorable. Lo que nos tememos que no tiene remedio y sí molesta bastante más es la nefasta puesta en escena, totalmente arbitraria y desordenada. Nos explicamos. Una sala de amplias dimensiones está compuesta por varias pantallas a las que el personaje accede según se encamina a una u otra esquina. Pues bien, el acceso entre ellas sólo puede realizarse por estrechos pasajes imaginarios (los muebles y demás atrezzo son puramente decorativos y no parecen tener presencia física), mientras que el encuadre que ofrece cada sector o pantalla descoloca todos los elementos del decorado general, con lo que se forma un cacao de perspectivas y composiciones de escena que, además de saltar descaradamente a la vista, es todo un engorro a la hora de decidir qué explorar o hacia dónde avanzar. Y encima, los cambios de pantalla (y son casi continuos) provocan una interrupción demasiado larga debido a los tiempos de carga desde el CD. Si conseguís reponeros a estos lamentables desaguisados técnicos aún deberéis vencer a la falta de ritmo, porque el desarrollo de la aventura nos ha parecido algo lento y aburrido. Entre la escasez de personajes con los que conversar de manera inteligente y la escasa sensación de peligro, desaparecen muchas de las motivaciones para el aventurero de pro y lo único que impulsa a seguir jugando es ser un incorregible fanático del género. Xilam ha hecho un estupendo trabajo con los gráficos, sin olvidar las despampanantes secuencias de vídeo (el juego ocupa cuatro CDs) y las hilarantes voces de los personajes (no habrá doblaje), pero «Stupid Invaders» flaquea en conceptos básicos del género, lo que demuestra que a estos chicos les falta todavía mucha experiencia en aventuras gráficas si es que pretenden competir algún día con las grandes del genero.

A.T.I.

Compañía: **SSI / TOPWARE**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**

Muchos juegos de estrategia en tiempo real se han jactado antes de ahora de hacer un uso real de las tres dimensiones, pero muy pocos han conseguido llegar a reproducir de manera convincente un verdadero espacio en 3D. «Earth 2150» se ha ganado a pulso un lugar entre esos pocos, y su secreto para conseguirlo no ha sido otro que combinar una enorme potencia tecnológica con una jugabilidad a prueba de bombas.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet,módem)

TECNOLOGÍA:	**88**
ADICCIÓN:	**90**

En «Earth 2150» el terreno es verdaderamente tridimensional, y las colinas, las montañas y los desfiladeros tienen un genuino carácter estratégico. El motor gráfico del juego requiere un ordenador muy potente para poder aprovechar todas sus enormes posibilidades. Con el modo individual, el editor de niveles y el modo multijugador, así como la abundancia de opciones de juego, la longevidad de «Earth 2150» en nuestro disco duro está más que garantizada.

puntuación total **89**



Earth 2150

La estrategia del futuro

El argumento del juego nos sitúa en el año 2150 (previsible, ¿no?). La población y los territorios de la Tierra se encuentran repartidos entre dos grupos políticos, la Dinastía Euroasiática (DE) y los Estados Civilizados Unidos (ECU). Además, la colonia fundada en la Luna por la NASA se ha emancipado de la madre Tierra y ha formado el estado independiente conocido como la Corporación Lunar (CL). Así las cosas, un buen día se descubre que la Tierra se ha salido de su órbita y que va a chocar contra el Sol en el ineludible plazo de 183 días, arrastrando a la Luna con ella. La única solución para los tres poderes en conflicto es desarrollar una enorme flota de naves que les permita transportar a todos los habitantes de sus territorios hasta Marte. ¿El coste? La insignificante cantidad de un millón de créditos. Tú misión, por supuesto, será asumir el liderazgo de una de las facciones y reunir el capital necesario en forma de recursos antes de la fecha fatídica, porque, efectivamente, los días van transcurriendo de manera continua a lo largo del juego.

El sistema empleado para cada una de las tres campañas incluidas (una por cada bando) combina de forma magistral elementos ya vistos en otros juegos con algunas novedades de su cosecha para formar una de los ofertas muy interesante.

Nuestro objetivo, como ya se ha dicho, será conseguir un millón de créditos, pero sorprendentemente no habrá un número fijo de misiones para conseguirlo. De hecho, en cada momento habrá varias misiones disponibles entre las que podremos elegir la que queremos realizar a continuación. Por otra parte, no importa si no completamos con éxito una o varias de estas misiones, porque, mientras no se haya agotado el plazo de 183 días, podremos seguir jugando. Además, podremos volver a probar suerte en las misiones fallidas cambiando incluso el nivel de dificultad para esas misiones en concreto.

Otro elemento interesante es que durante el desarrollo de la campaña tendremos una base permanente que conservaremos de misión en misión. Esto implica que en todo momento tendremos que estar pendientes de dos mapas distintos, el de la base principal y el de le base creada específicamente para la misión en curso. Además, y esto es importante, podremos transportar a la base principal todas las unidades creadas en cada misión, para volver a utilizarlas. Estas unidades irán ganando experiencia con el tiempo, de forma que, con paciencia, podremos llegara reunir un ejército verdaderamente efectivo.

UN SISTEMA TEMIBLE

Por lo que se refiere estrictamente al sistema de juego, como es habitual en los juegos de este género, cada uno de los bandos tendrá

Una base que está siendo atacada. Rápidamente acuden unidades a defender las estructuras.

El equilibrio entre los tres bandos en conflicto es absoluto, tal y como se puede comprobar en el modo multijugador


Un escenario ambientado en sudámerica, con una pirámide precolombina como decorado.


Los edificios, en el caso de la Corporación Lunar nos caerán llovidos del cielo, como quien dice.







Cada vez que suceda algo importante durante una misión aparecerá un vídeo informativo en una ventana extra.


Los recursos minerales que tendremos que extraer aparecerán enterrados en el suelo con la forma de puntitos luminosos, algo así como el Tiberium de la serie «Command & Conquer».

«Earth 2150» no es un título para el jugador ocasional, pero si se realiza el esfuerzo necesario para dominar con cierta soltura su mecánica la recompensa será proporcionalmente satisfactoria

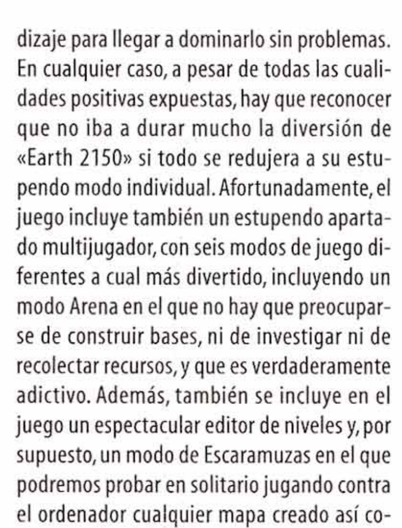

Las armas que desarrollemos también se podrán montar sobre nuestros edificios para que se éstos puedan defenderse por sí mismos.


La Corporación Lunar construye todos sus edificios en órbita y los remolca con sus naves hasta llegar a la superficie de la Tierra.

sus propias unidades (concretamente podremos crear vehículos terrestres, aéreos y marítimos, pero no unidades de infantería o similares), y una idiosincrasia característica, desde la mentalidad conservadora de la DE, con sus tanques y sus helicópteros, hasta las unidades futuristas de la CL. Hay que destacar que no hay una lista fija de unidades sino que tendremos que investigar por separado en carrocerías y en armas, y que luego podremos mezclar estas entre sí, lo que da lugar a una enorme lista de unidades posibles.

Otro aspecto interesante es que tendremos que jugar a dos niveles, pues además de desplazarnos por la superficie de los mapas también podremos crear una red de túneles que se extienda por debajo de ésta sin más que construir una entrada e introducir en ella nuestras unidades excavadoras.

En cuanto al sistema de control, si bien es cierto que no es nada sencillo y que es necesario utilizar un gran número de botones para poder acceder de forma eficiente a todas las posibilidades del juego, no es menos verdad que basta un pequeño periodo de aprendizaje para llegar a dominarlo sin problemas. En cualquier caso, a pesar de todas las cualidades positivas expuestas, hay que reconocer que no iba a durar mucho la diversión de «Earth 2150» si todo se redujera a su estupendo modo individual. Afortunadamente, el juego incluye también un estupendo apartado multijugador, con seis modos de juego diferentes a cual más divertido, incluyendo un modo Arena en el que no hay que preocuparse de construir bases, ni de investigar ni de recolectar recursos, y que es verdaderamente adictivo. Además, también se incluye en el juego un espectacular editor de niveles y, por supuesto, un modo de Escaramuzas en el que podremos probar en solitario jugando contra el ordenador cualquier mapa creado así como todos los del modo multijugador.



POTENCIA EXIGENTE

Técnicamente «Earth 2150» hace gala de una potencia asombrosa en casi todos sus aspectos, pero hay que destacar especialmente la impresionante calidad de sus efectos luminosos y ambientales. A medida que vayamos jugando las noches y los días se irán sucediendo de manera continua, y durante los periodos de oscuridad la única luz disponible será la proyectada por los vehículos y los edificios. Para añadir aún más realismo, incluso estas luces pueden ser apagadas, ya sea para atacar por sorpresa para hacer más difícil que localicen nuestra base.

En cuanto a los efectos ambientales el juego nos ofrecerá de manera periódica nevadas copiosas, lluvias torrenciales o nieblas cerradas con una calidad gráfica sorprendente. Lejos de ser sólo un mero adorno estético, estos fenómenos meteorológicos tienen un gran impacto sobre el juego (reducen drásticamente la distancia de visión). El único problema en este apartado es que hace falta un ordenador muy potente para "mover" este juego con fluidez, y se trata de un inconveniente serio, porque aunque es cierto que se pueden desactivar muchas opciones gráficas, éstas son parte fundamental del atractivo del juego, y sin ellas pierde parte de su valor. En cualquier caso, a pesar de este problema «Earth 2150» es un fantástico juego y está a la altura de los mejores títulos del género.

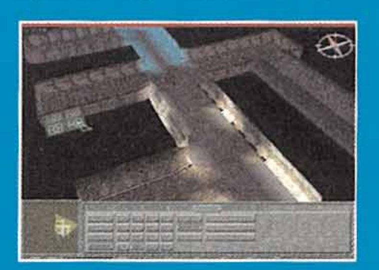
J.P.V

Creando mundos





«Earth 2150» incluye un completísimo editor de niveles que nos permitirá desarrollar cualquier escenario que seamos capaces de imaginar. Además de poseer una gran potencia este editor es enormemente fácil de usar. Así, para realizar cualquier modificación en tiempo real sobre el relieve no hace falta más que pulsar y arrastrar sobre una zona cualquiera. Igualmente, para añadir agua a un escenario basta con pulsar con el ratón sobre la zona a rellenar para que el agua vaya llenándola por completo, llegando incluso a desbordándose si pulsamos durante demasiado tiempo. Por supuesto, el editor también nos permitirá diseñar todo tipo de túneles y conductos subterráneos.



Mira a la cámara



Uno de los muchos aspectos destacados de «Earth 2150» es su sistema de cámaras. Para poder disfrutar en todo momento de la mejor perspectiva posible, las cámaras del juego se puede rotar, alzar, descender, alejar o acercar utilizando el ratón. Incluso se puede fijar en una unidad y hacer que se centre en ella de manera constante. Además, la pantalla de juego se puede dividir en tres ventanas para mostrar en cada una cámara independiente que, además de poder realizar todas las funciones antes enumeradas, puede enfocar a una zona de juego distinta. Así, es posible mostrar con una cámara la base principal, con otra la base secundaria y con la tercera una vista de los túneles.



Punto de Mira

- Compañía: **BREAKAWAY GAMES IMPRESSIONS GAMES / SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



La expansión de «Faraón» aporta nuevos y atractivos alicientes al programa de estrategia que mejor ha recreado el pasaje histórico en que la civilización egipcia tuvo su apogeo y empezó su definitiva decadencia

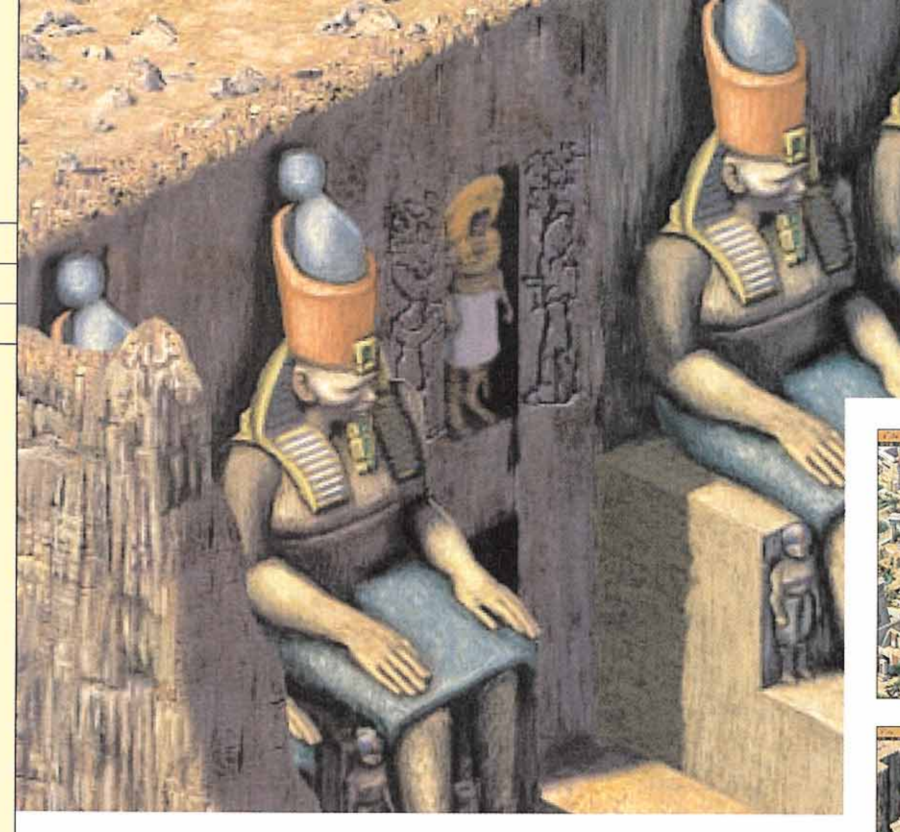
CPU: Pentium 133 • **RAM:** 32 MB • **HD:**630 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	68
ADICCIÓN:	72

Lo mejor del programa es la recreación histórica y todos los retos que se plantean en los periodos de cada campaña. Se echan de menos algunas funciones en el interfaz para facilitar el uso y más diversidad de mapas. Hay un buen número de elementos de juego introducidos en esta expansión: nuevas profesiones, servicios para los ciudadanos, objetos de utilidad, etc.

puntuación

total **74**



La Reina Del Nilo Cleopatra

Pedazos de la Historia

La calidad y profundidad alcanzada por Impressions Games en «Faraón» hacía difícil que en el corto periodo de tiempo transcurrido desde entonces la compañía hubiera logrado mejorar sustancialmente el original. Así pues la opción más clara era que la ampliación que tenemos entre manos fuera, en realidad, un programa que incorporara nuevos niveles y eso es precisamente lo que es «La Reina del Nilo - Cleopatra».

El margen histórico y las campañas de «Faraón» recogían el periodo nacimiento y expansión de la civilización egipcia hasta su plenitud. Ahora, la ampliación contiene cuatro campañas que apuntan a acontecimientos y periodos de reinado muy concretos.

Aquí se incluyen la ascensión al trono de el famoso Tutankamon, de Tutmosis y de Seti, en "El Valle de los Reyes". En este periodo podremos hallarnos en la etapa de edificación de La necrópolis de Tebas, cuyo interés radica en que tales construcciones debían acoger con todos los honores a los nobles muertos y resultar del todo inexpugnables a todo aquel que intentase acceder a las riquezas que les acompañaban en sus tumbas. Más adelante se sitúa la campaña que recrea la época más bélica. Las incursiones del antiguo Imperio Persa generarán grandes enfrentamientos para los que Ramses deberá dirigir el esfuerzo de nuestro su pueblo a la guerra. Su descendiente, Ramses II, tomará el relevo en otra campaña que engloba el periodo de mayor prosperidad, en el cual se llevarán a cabo las construcciones más colosales del Imperio Egipcio. Finalmente tenemos la campaña de Cleopatra, figura histórica que también en el programa compartirá protagonismo con el conquistador Alejandro Magno, asistiendo a la edificación de una de las ciudades más maravillosas de la historia, Alejandría, con El Faro, la Biblioteca, y sus templos.



Podemos encontrar un nuevo glosario de objetos y construcciones muy ampliado y rico en variedad.

Además de los nuevos escenarios la ampliación ofrece mejoras también en las posibilidades de juego.

Hay profesiones nuevas destinadas a la edificación de monumentos mucho más ambiciosos y también es necesario contar con otro tipos de recursos, empleados como materia prima para la creación de nuevos artefactos y objetos útiles.

Existen nuevos elementos que harán más diversas y ricas visualmente las tumbas y demás construcciones de nuestro imperio, gracias a que podremos crear nuevos tipos de estructuras, estatuas, y otros objetos. Por ejemplo, para poder trabajar en el interior de los templos, son necesarios unos candeleros de aceite, así que hemos de encontrar la forma de adquirir el aceite que necesitamos. También podremos recoger tropas y riquezas creadas en momentos anteriores de la campaña y conservar los monumentos más importantes.



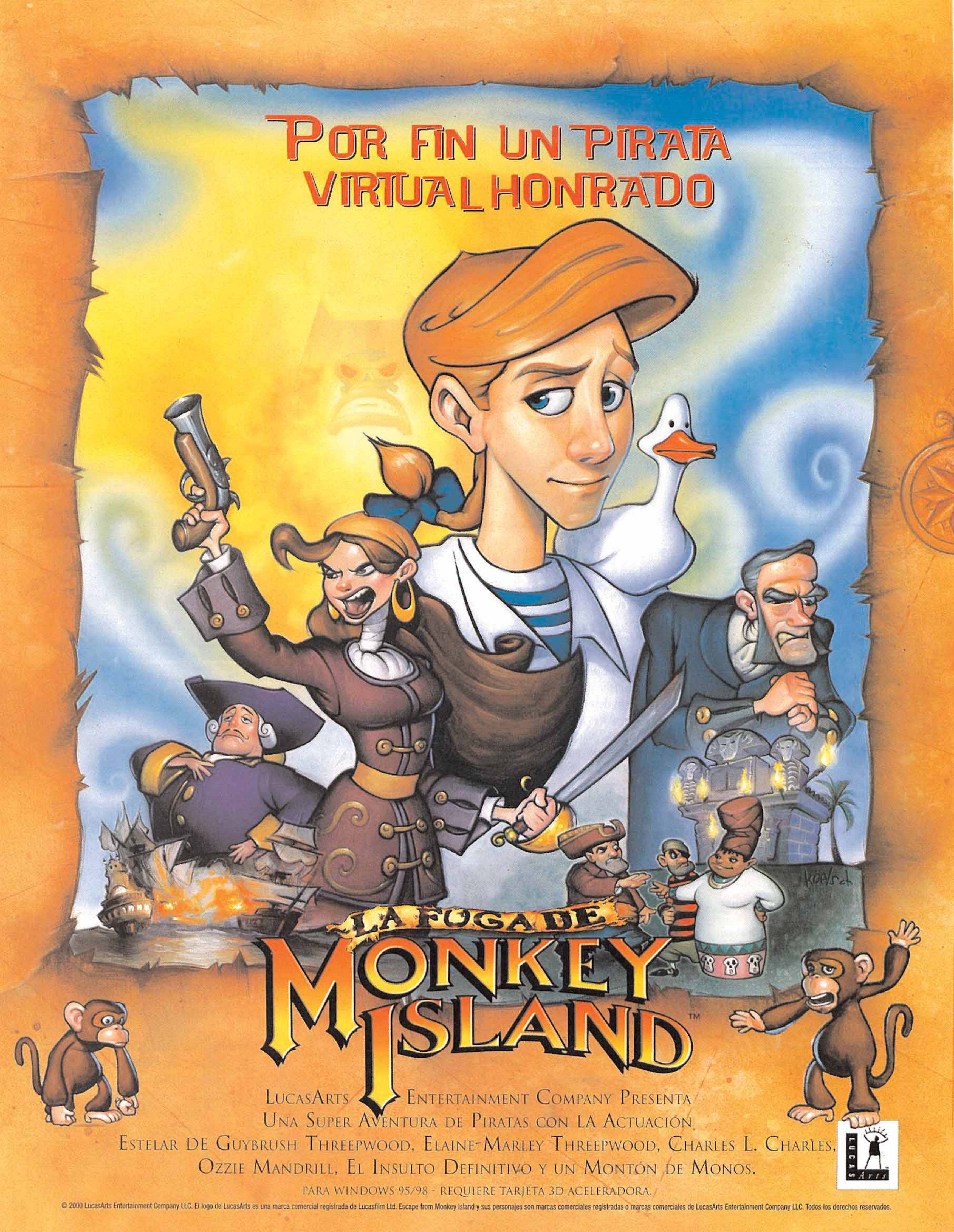
Excelente resulta la recreación histórica y también la profundidad otorgada a los personajes.

Si los dioses están contentos con nuestros esfuerzos para honrarles podremos incluso acelerar el proceso de construcción de sus mausoleos. Si por el contrario no están conformes nos harán pagar la herejía enviándonos plagas de variada fauna, desde insectos y fieras hasta animales mitológicos.

El interfaz no se ha mejorado, y esta es la pega, pues es uno de los apartados en los que «Faraón» sigue careciendo de algunas funciones de visualización del mapa y de los objetos, cuya carencia obliga a realizar acciones con el ratón algo tediosas. Pero, con todo la valoración de «Cleopatra» no tiene vuelta de hoja tratándose de una expansión.

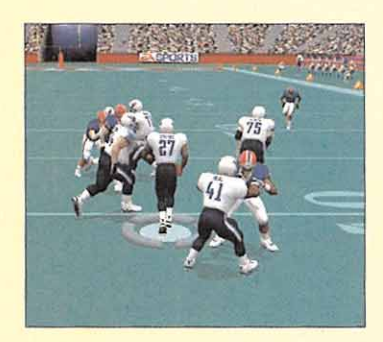
Todos los aficionados a «Faraón» que hayan quedado satisfechos con el programa encontrarán en «La Reina del Nilo - Cleopatra» un producto muy recomendable, que además, al igual que su predecesor, está totalmente traducido. La calidad, en líneas generales no sólo no decae sino que se ve ampliada en varios aspectos, en especial en la recreación histórica de los ocupantes del trono, incluida la propia Cleopatra.

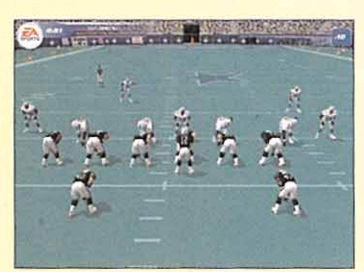
S.T.M.


POR FIN UN PIRATA
VIRTUAL HONRADO
LA FUGA DE
MONKEY ISLAND™
LucasArts Entertainment Company Presenta
Una Super Aventura de Piratas con la Actuación
Estelar de Guybrush Threepwood, Elaine-Marley Threepwood, Charles L. Charles,
Ozzie Mandrill, El Insulto Definitivo y un Montón de Monos.
PARA WINDOWS 95/98 - REQUIERE TARJETA 3D ACELERADORA.
LUCAS Arts
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. El logo de LucasArts es una marca comercial registrada de Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island y sus personajes son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados.

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**





A los estadounidenses, más que gustarles el deporte lo que adoran ante todo es el espectáculo. Buena prueba de ello es la parafernalia que rodea a un partido de fútbol americano, toda una sensación que ahora podemos sentir gracias al impactante simulador de uno de los deportes estrella en EE.UU., de la mano de Electronic Arts.

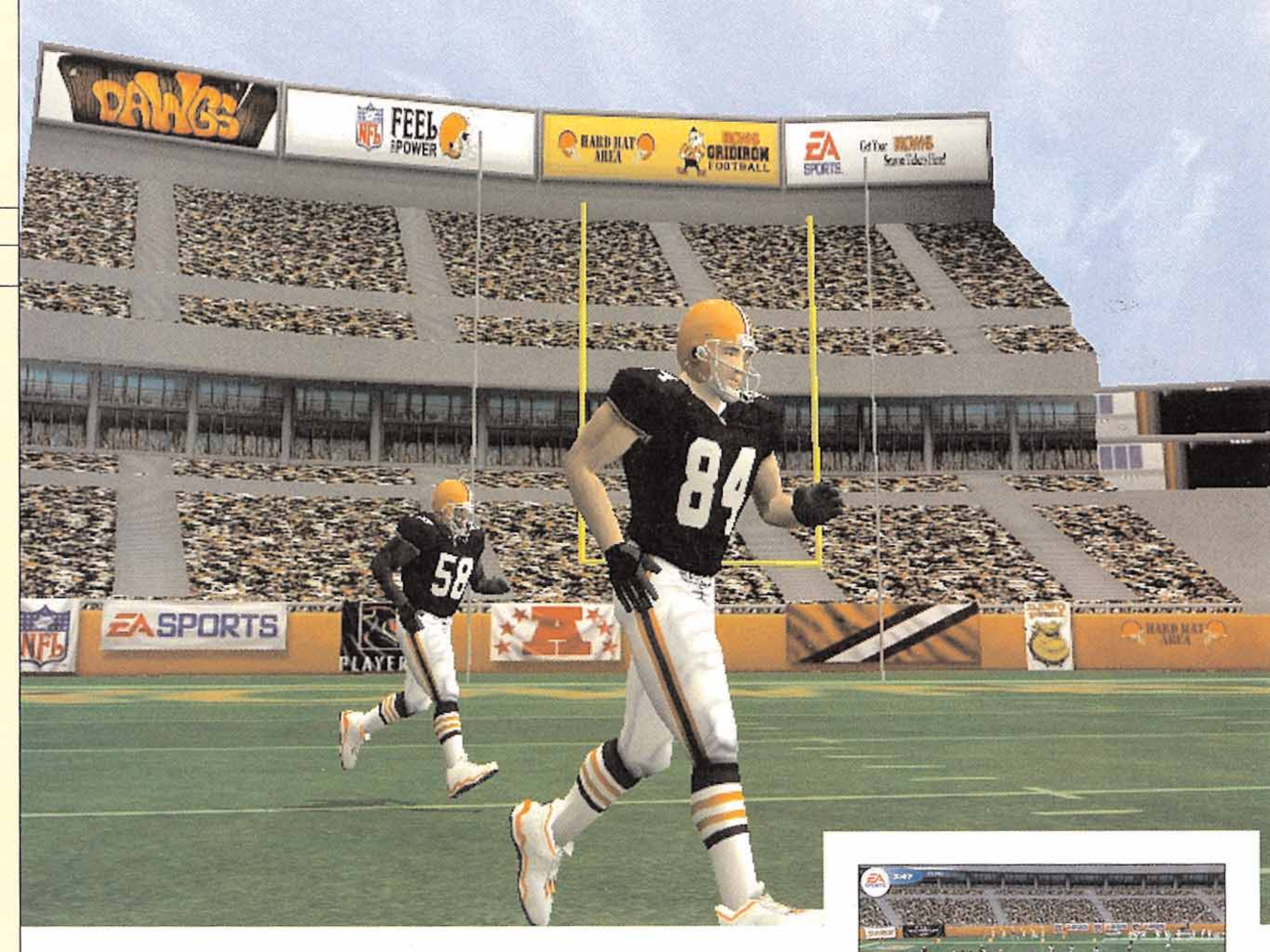
CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 32MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (Direct 3D, 4MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	**90**
ADICCIÓN:	**80**

Sólo hay un adjetivo para calificar a este juego y no es otro que soberbio; EA SPORTS se ha vuelto a poner el listón muy alto. El hecho de que esté íntegramente en inglés hace que su adicción se reduzca, ya que muchas veces no sabes qué sucede. Ver como se mueven los jugadores es toda una sensación y parece que vayan a salir de la pantalla de un momento a otro.

puntuación

total **88**



Madden NFL 2001

Espectáculo hecho deporte

La verdad es que desde que Electronic Arts se decidiera a crear la serie EA SPORTS, una línea de juegos destinada a ofrecer al usuario todos los deportes más significativos y espectaculares del planeta, uno de los títulos más representativos ha sido ese que simula con toda perfección de detalles una de las disciplinas deportivas preferidas por antonomasia por los hijos del Tío Sam. Estamos hablando, claro está, del fútbol americano. Un deporte que se ha puesto últimamente muy de moda, gracias a la incursión cinematográfica realizada por Oliver Stone en "Un Domingo Cualquiera", con un reparto de lujo. Sin embargo, en nuestro país la afición sigue siendo escasa, y ni siquiera el hecho de contar con dos equipos, las Panteras de Madrid y el Barcelona Dragons, hace que crezca hasta alcanzar a otros deportes más o menos minoritarios, como el balonmano o el volleyball.

Por eso sorprende que «Madden NFL» siga teniendo bastante tirón en España, desde que vio la luz el primer título de esta saga. Una de las razones de esto, sin duda, es su gran calidad técnica, de la que podemos asegurar sin temor, que supera a la de «FIFA 2000». En esta nueva entrega los chicos de EA SPORTS se han salido; el juego presenta más mejoras con respecto a su predecesor, que lo convertirán, todavía más, en el patrón a seguir en futuros simuladores, para PC, de esta modalidad deportiva.

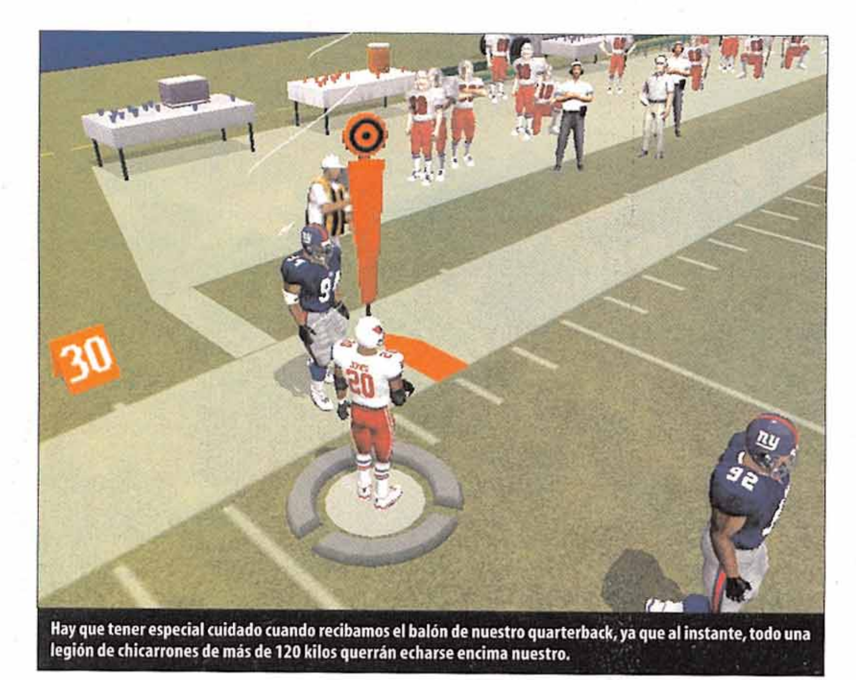


Llega la hora de la verdad, todo está preparado y dispuesto. El duro entrenamiento realizado a lo largo de toda la semana, con mucho sudor y esfuerzo, dará su fruto... o no.

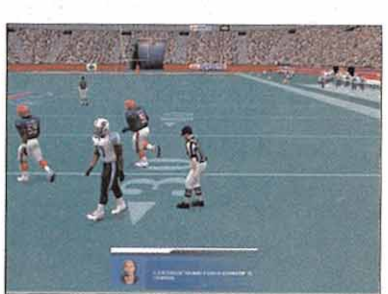
Uno de los aspectos que mejor reproduce el juego es el concepto de espectáculo que envuelve este deporte

UNA NUEVA LICENCIA

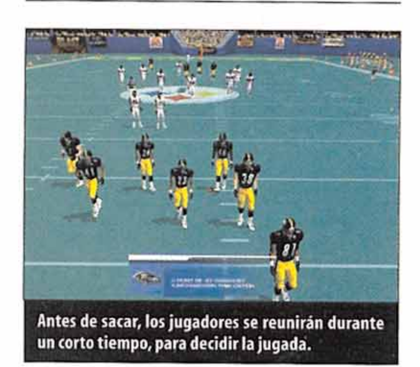
Una vez más, «Madden NFL» cuenta con la licencia exclusiva de la NFL, con lo cual nos encontraremos con todos los jugadores y estadios reales, además de dos novedades. La primera es que se han incluido todos los entrenadores de la liga y, la segunda, es que ahora también podemos jugar con todos los equipos y jugadores de la NFL Europea. Otra


Hay que tener especial cuidado cuando recibamos el balón de nuestro quarterback, ya que al instante, todo una legión de chicarrones de más de 120 kilos querrán echarse encima nuestro.


Existen hasta diez cámaras para seguir el partido y todas nos brindan una excepcional visión.



Las tácticas y la estrategia están perfectamente simuladas en el juego, y rigen toda la acción


Antes de sacar, los jugadores se reunirán durante un corto tiempo, para decidir la jugada.



La majestuosidad de los estadios de fútbol americano son toda una obra arquitectónica, que los chicos de EA SPORTS, se han encargado de reflejar con exactitud.

de las novedades que se encuentran en «Madden NFL 2001» es que, además de poder jugar las clásicas partidas de exhibición y temporada completa, se podrá jugar el modo franquicia. Así, continuamos jugando temporada tras temporada y eso nos permite entrar en la postemporada, en donde podemos hacer transacciones y negociar contratos de jugadores. Los jugadores se pueden retirar al final de la temporada y sus atributos cambian a través de su progresión. De este modo se ofrece la oportunidad de construir toda una historia como Director General y Entrenador Jefe jugando sesiones múltiples, contratando jugadores, negociando fichajes, rompiendo récords de la NFL, llevando a nuestro equipo a la Super Bowl y consiguiendo el derecho de entrenar a un equipo de la Pro Bowl. También podemos probar nuestras técnicas contra una competencia humana, incorporándonos a una liga interactiva a través de módem.
Pero no acaba todo aquí; se ha incluido otro modo de acción bautizado como Grandes Juegos. Esta opción permite volver a revivir treinta y cinco grandes momentos de la historia de la NFL. Nos colocamos en mitad de la acción, donde decidimos la nueva situación del partido en curso y, si lo solventamos con éxito, se nos dará un código para acceder a nuevos equipos y nuevos momentos.

MÁS VIVOS QUE NUNCA

Todo buen juego debe tener siempre algún matiz capaz de sorprender al jugador, y «Madden NFL 2001» lo tiene. Lo que más nos ha sorprendido es el movimiento de los jugadores. Si ya era bueno y dejó atónito a más de uno en la edición del pasado año, qué podríamos decir de esta nueva entrega. Es increíble la variedad de movimientos en todos los personajes que desfilan por la pantalla, tanto jugadores como árbitros. Contemplar cómo los equipos saltan al terreno de juego, saludan a los árbitros, se dirigen a sus banquillos, eligen campo, interceptan un balón, hacen un placaje o realizan un Touchdown con su consiguiente celebración, es todo un espectáculo digno de ser visto por su realismo.

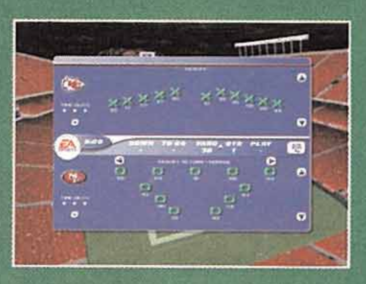
Pero también nos gustaría hacer una mención especial a la Inteligencia Artificial. Se nota que aquí sus programadores han afinado bastante. Por ejemplo, ahora dispondremos de unos valiosos segundos para decidir a quién enviamos el balón, tal y como sucede en un partido real, ya que nuestros defensas contendrán con más dureza al equipo contrario, no como sucedía antiguamente, que nada más recibir el balón la defensa enemiga se abalanzaba sobre nuestro lanzador, restando en general bastante jugabilidad.
El único factor negativo es que esté íntegramente en inglés, aunque el manual está muy bien traducido al castellano. El Fútbol Americano es un deporte que resulta muy complejo, y si ya es difícil conseguir que los usuarios se "enganchen" a este deporte, creemos que no cuesta mucho traducir los textos de los menús y demás pantallas, para animar al jugador a adquirir el producto.
Por lo demás, un título de una extraordinaria calidad, que merece lo que cuesta.

E.R.F.

A estudiar jugadas



Para los que no estamos muy puestos con este extraño, pero espectacular deporte, la primera sensación que nos transmite se resumiría en una sola palabra: barullo. Parece que la función de este evento sólo consiste en derribar al jugador que lleva el "melón" y cuantos más vayan a por él, mejor. Parece que no siguen ninguna técnica ni estrategia definida, matizamos, de cara a los que no entendemos esta disciplina deportiva. Pero resulta que la realidad es bien distinta, ya que al contrario de lo que sucede con nuestro querido fútbol, donde los jugadores partiendo de un sistema impuesto por el entrenador, tienen libertad absoluta para jugar con el balón de la manera que se crea más conveniente en ese momento; es decir, improvisan. Sin embargo el jugador de fútbol americano, no. De hecho los jugadores tienen que "empollarse" un libro de jugadas que a veces llega a incorporar hasta 170, donde hay que seguir un patrón de movimiento idéntico y disciplinado al descrito en el mencionado libro, por su entrenador. Esto hace que un partido se convierta en una verdadera batalla de jugadas ensayadas hasta la saciedad.







Punto de Mira

- Compañía: **CLIMAX ENTERTAINMENT/SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **JDR**



Un buen juego de rol consiste en algo más que un exceso de estadísticas y un sistema de combate por turnos. Desgraciadamente, nadie se acordó de advertírselo a los programadores de «Time Stalkers»

Tarjeta de memoria recomendada.

TECNOLOGÍA:	58
ADICCIÓN:	62

Los gráficos de «Time Stalkers» presentan abundantes fallos, impropios de una consola con la potencia de Dreamcast. El planteamiento de "un mundo formado por muchos mundos" es bastante interesante y da lugar a algunas escenas simpáticas. Tanto los diálogos como la traducción de éstos son realmente pobres, lo que deja al juego cojo en uno de los aspectos más importantes que pueda tener cualquier juego de rol.

puntuación total **45**



Time Stalkers

Rol descafeinado

La consola de Sega no está teniendo demasiada suerte en lo que a juegos de rol se refiere, tanto por el escaso número de títulos aparecidos como, con la excepción de «Silver», por la falta de calidad de estos. Desgraciadamente, no parece que «Time Stalkers» vaya a ser la solución que tantos aficionados al género estaban esperando, sino que, al contrario, nos encontramos una vez más con un juego bastante pobre que no está ni de cerca de la altura de lo esperado para esta consola.

Y es una lástima, porque la verdad es que el argumento del juego es, a priori, bastante prometedor. Nuestro papel es el de un guerrero vagabundo llamado Sword, cuyas aventuras lo han llevado hasta una torre en la que encuentra un extraño libro. Al leerlo, se verá transportado a un extraño mundo de origen místico que está formado por partes extraídas de otros muchos mundos y líneas temporales. Así, junto a un edificio lleno de ordenadores y máquinas, encontramos un barrio japonés de los suburbios de Tokio, un bosque encantado o una casa feudal. Es decir, que mezcla la ambientación típica de los juegos de rol medievales con elementos "anacrónicos" formando un ambiente bastante original y lleno de posibilidades.



Lo más seguro es que el aspecto colorista del juego agrade a los más pequeños de la casa.



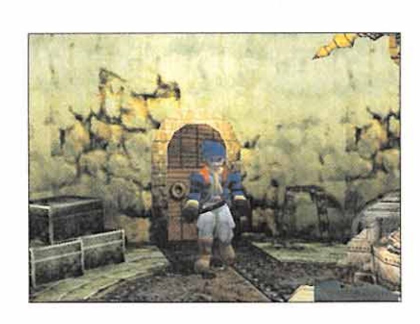
Durante el juego habrá que visitar los ambientes más variados, incluyendo esta especie de tienda veinticuatro horas.



Tanto el protagonista principal del juego como sus compañeros están diseñados con una alarmante falta de polígonos.

El problema es que a la hora de jugar nos encontramos con grandes carencias, tanto técnicas como argumentales. Para empezar el guión es extremadamente simple y está repleto de los tópicos más gastados del género. Además, los diálogos son escasos y están pésimamente traducidos lo que da a lugar a algunas conversaciones que casi se podrían definir como surrealistas. Los defectos técnicos, por su parte, no se quedan atrás, y así nos encontramos con unas cámaras horriblemente colocadas que dan una perspectiva pésima de la acción, o con unos gráficos, tanto en los escenarios como en los personajes, excesivamente simples, con un nivel de detalle impropio de la potencia de Dreamcast. En este sentido hay que destacar también los abundantes fallos en la detección de colisiones que hacen que el personaje protagonista pase la mitad del tiempo dentro de objetos aparentemente sólidos.

Por lo que se refiere al sistema de juego, «Time Stalkers» combina de nuevo los aciertos (escasos) con los fallos (abundantes). Los combates, por ejemplo, no son más que una mala versión del típico planteamiento por turnos que hemos visto montones de veces en otros juegos del género, con un desarrollo muy simple y unos efectos visuales realmente pobres. Igualmente, en los laberintos o dungeons que debemos explorar nos encontramos con problemas graves, como por ejemplo que sólo se puedan llevar cuatro objetos en su interior o que nuestra experiencia se ponga a cero cada vez que salimos de ellos, que hacen que esta parte del juego también esté mal aprovechada.



Así las cosas, podemos decir que nos encontramos ante un juego bastante mediocre que representa, a todas luces, un desperdicio del gran potencial de Dreamcast.

Puede que su aspecto colorista agrade a los más pequeños de la casa, pero nos parece que ni siquiera ellos podrán encontrar cualidades suficientes que justifiquen el tiempo invertido en jugar a «Time Stalkers».

J.P.V.



PIVOTUM
DESTROZATIX
TABLERUM

ESTRELLAS MÍTICAS Y JÓVENES PROMESAS. TAPONES HUMILLANTES, LANZAMIENTOS IMPOSIBLES, Y ENORMES MÚSCULOS QUE PERMITEN VOLAR A CANASTA.



¿PUEDE AGUANTAR UN SIMPLE ARO TODO ESTO? ES LA FUERZA DEL NUEVO NBA LIVE 2001. LO MÁXIMO EN BALONCESTO PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM







PlayStation 2



Avance

ANARCHY ONLINE
UN FUTURO INCIERTO



• Compañía: **FUNCOM** • En preparación: **PC** • Género: **JDR (MUNDO PERSISTENTE)** • Tipo de servidor: **DEDICADO** • Conexión mínima: **MÓDEM 28.8KB**

En los últimos años han ido surgiendo en el mercado varios juegos masivos multiusuarios, como son «Ultima Online», «Asheron's Call» y «Everquest». Todos ellos tenían en común que, además de ser JDR online, estaban basados en un mundo medieval-fantástico. Pero con «Anarchy online» nos encontramos con el primer juego de estas características basado en un futuro lejano, así que habrá que cambiar las espadas por armas láser, y las construcciones fantásticas por los modernos edificios del fututo.

El argumento base sobre el que se sustenta «Anarchy Online» nos sitúa en el año 29475 D.C. en el que la humanidad se ha expandido por la galaxia colonizando todos los planetas que ha encontrado. El motor de toda la expansión fue el descubrimiento de un elemento clave, el Notum, utilizado durante miles de años para desarrollar nanotecnología. Este elemento sólo se encuentra en un planeta de toda la galaxia: Rubi-Ka. En un principio el control del planeta recayó sobre las manos de los colonos, pero con el descubrimiento del Notum, la corporación Omni-Tek compró el planeta y se hizo con el control. Durante un tiempo los colonos convivieron pacíficamente con la corporación, pero pronto muchos empezaron a protestar ante los continuos abusos de la multinacional y se rebelaron, dando lugar a una guerra civil. Es entonces cuando comienza el juego. Podemos escoger entre ser miembros de la corporación, mantenernos neutrales o incluirnos entre los colonos rebeldes, que están asociados en diferentes clanes. La corporación esta subdividida en siete secciones: Omni-pol, Omni-Internop, Omni-med, Omni-adm, Omni-transcomp, Omni-mine y Omni-Reform. Mientras que los clanes rebeldes están compuestos por: Sentinels, Knights y New Dawn. El mundo de Rubi-Ka es realmente inmenso y cuenta con un ingente número de ciudades, puestos de avanzada y zonas mineras. El mundo se puede dividir en tres zonas: la controlada por la corporación, la zona controlada por los clanes rebeldes y las "tierras salvajes".

Esta última zona es considerada como una tierra de nadie y sólo está habitada por la fauna del planeta y por los seres mutantes escapados de los laboratorios de la corporación.

El juego estará dividido en muchas zonas al estilo de «Everquest», con lo que habrá una pequeña carga cada vez que pasemos de una zona a otra. Y también estará basado en un sistema de niveles pero, con la diferencia de que no sólo se ganará experiencia matando monstruos o jugadores de otras facciones, sino que también se podrá obtener comerciando, fabricando objetos, reparándolos y, sobre todo, cumpliendo misiones.

LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

Este es uno de los aspectos que llaman la atención ya que la forma de crear el personaje es de lo más original que se ha visto en mucho tiempo. La elección de la raza se desarrolla sobre una pasarela por la que desfila un modelo de cada especie disponible.

Una vez que tenemos claro la raza y el sexo a escoger, se abre una puerta y, como si ya estuviéramos jugando, nos introducimos en un moderno laboratorio genético con muchos ordenadores. En cada ordenador nos será posible modificar un aspecto del cuerpo. Una vez seleccionados todos los aspectos físicos del personaje, tendremos que escoger una profesión entre las doce siguientes: aventurero, agente (espía), burocrático, doctor, ingeniero, especialista en artes marciales, meta-físico, nano-técnico, soldado, ladrón y trabajador. Cada una de ellas tiene sus cualidades específicas y precisara de una o de otra raza.

Para finalizar en la creación del personaje tendremos que escoger el bando: Omni Tek, Rebeldes o neutrales. Desde el principio, dispondremos de un apartamento propio, donde podremos ir a dormir o montar fiestas con los amigos. También, a niveles avanzados, existirá la posibilidad de mejorar ese apartamento o de comprar una casa en las afueras de la ciudad. Aunque esto último será realmente muy caro porque se quiere evitar la superpoblación de casas como sucedió en «Ultima Online».

Otro de los aspectos que destacan es el tema de las muertes. En ►



Aunque el juego esté basado en el futuro no todo serán armas de fuego o láser, también se podrán usar armas de tinte más clásico como espadas o mazas entre otras.



Los científicos de Omni-Tek no se han limitado sólo a experimentar con animales sino que también han usado plantas para sus pruebas.



Como en otros juegos de este tipo, la lucha en equipo será esencial y muy necesaria, como se puede ver en esta imagen.



Una de las principales ventajas de las armas láser será su gran alcance, lo que nos permitirá abatir a nuestros enemigos desde posiciones lejanas.

R A Z A S

A lo largo del tiempo la humanidad ha ido perfeccionando la manipulación genética para su propio provecho y los humanos como tales han sido modificados según las necesidades de cada época. En el tiempo en que nos introduce «Anarchy Online», existen propiamente cuatro tipos de seres humanos o razas entre las que escoger, cada una con unas características y cualidades especiales que las hacen perfectas para según qué profesiones.



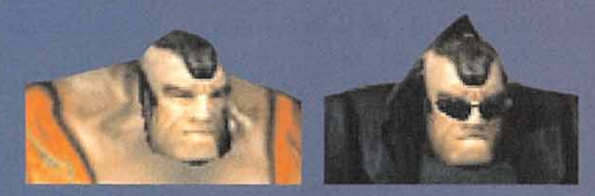
HOMO SOLITUS

Son lo más parecido a lo que nosotros conocemos por Homo Sapiens y son la raza más numerosa en Rubi-Ka. Se caracterizan por ser buenos en casi todas las profesiones existentes y por su gran capacidad de adaptación, que les convierte en el equivalente a los humanos de otro juego online «EverQuest».



HOMO ATROX

Esta raza ha sido producto de la alteración genética y goza de una gran fuerza y resistencia. Generalmente conocidos como "brutos" tienen una gran disciplina y están especializados en los trabajos duros y en la lucha militar



A lo largo del tiempo la humanidad ha ido perfeccionando la manipulación genética para su propio provecho y los humanos como tales han sido modificados según las necesidades de cada época

HOMO OPIFEX

Son la gran paradoja de las razas humanas, ya que cuentan con una gran inteligencia, pero a la vez son los mayores charlatanes y mentirosos del mundo. Son gente de la que uno nunca se podrá fiar. Son los mejores comerciantes, ladrones y espías











HOMO NANO

Esta es quizás la raza más extraña y sorprendente de todas. Son los humanos que más han sido alterados genéticamente de entre todos los de Rubi-Ka. Han sido ideados para ser altamente eficientes en la programación de los nanomites, unos mini robots moleculares diseñados para desarrollar mejor la nanotecnología. Por ello serán los mejores nano-técnicos y metafísicos.











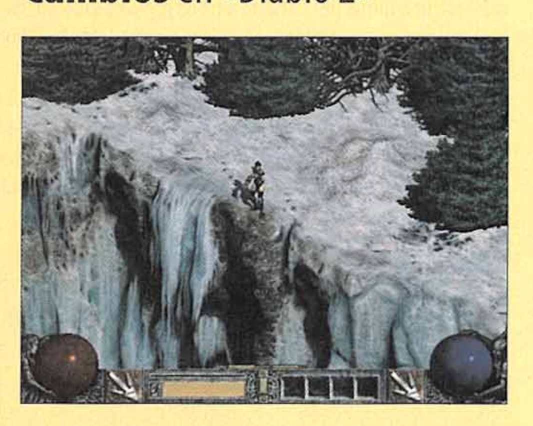
Problemas para jugar a **«Half-life»**

Estimados amigos, me llamo José Luis, soy de Albacete, y tengo un serio problema. Yo soy un fanático de «Half-life», me he pasado el juego, la expansion, y algún que otro mod. Pero, ¡no puedo jugar on-line! Dispongo de un Pentium III 450,128 Mb de RAM, tarjeta Savage 2000, Sound Blaster live 1024,y una conexión de 56k. Y mi problema viene cada vez que intento unirme a algún server, que el programa me dice que mi versión «Half-life», se ha deteriorado o es obsoleta. Bien pues aún descargándome las actualizaciones incluso con las de vuestros cds de cada mes, me dice lo mismo, que la actualice, ¿Acaso me detesta el programa?, ¿será un misterio paranormal?... Gracias por vuestra atención, sois los mejores, un saludo.

JOSÉ LUIS

A pesar de que dices que tienes todas las actualizaciones, por las cosas que te pasan parece ser justo lo contrario. Cerciórate de que efectivamente tienes la última versión de «Half Life», que en la actualidad es la 1.1.0.4

Cambios en «Diablo 2»



Hola, soy un asiduo lector de vuestra revista, que tiene una especial predilección con el «Diablo 2». Mi queja es que cuando me bajé el otro día de Internet la versión 1.03. (mi personaje es un Nigromante de nivel 50) vi que la habilidad de resucitados ha sido un poco discriminada. En la v.1.03, conforme se iban metiendo puntos, los resucitados ganaban + 20 por ciento de vida por cada punto. Además, también abarataba el coste de maná. En la 1.03, los resucitados cuestan lo mismo y tienen la misma vida tanto si lo tienes en nivel 1, como si lo tienes en nivel 10 (que es mi caso). Todo esto no tendría ninguna importancia, de no ser que quieras retar a todos tus amigos. Como si no fuera poco la duración de 180 segundos, ahora cuando reto a mi amigo paladín, a pesar de que yo tenía mejor armadura y mejor equipo, me da una paliza, entre el golem de fuego (100 de maná) y los resucitados caían a sus pies o me los convertían. Contra las hechiceras mejor ni hablar, ya que con tan poca vida, caían como moscas. Opino que todo Nigromante se sentirá defraudado, ya que ahora es más fácil cargarse a sus resucitados. Yo me quedé sin maná en ambos casos (tengo sólo 539 de maná). Ahora si quiero resucitados buenos me tengo que ir al nivel Infierno. Y ahí otra gente me destroza. Creo que Blizzard ha hecho muy mal con esto, ya que creo que anteriormente los Nigromantes estaban en superioridad y ahora se han quedado mal. Solicitaría que Blizzard cambiara esto, ya que le daría mucha más jugabilidad al juego tanto para un jugador como para multijugador (que es de lo que me quejo).

FUGE

Bueno, pues ahí queda tu queja. Esperemos que Blizzard tenga en cuenta tus consejos.


Los jugadores no serán los únicos que jueguen en grupo, los monstruos y NPC's del juego también lo harán dificultando todo lo que puedan la vida de los jugadores.


Las inclemencias del tiempo son uno de los aspectos más cuidados en el juego, además es sorprendente el zoom de cámara que se puede hacer con las vistas externas.


En «Anarchy Online» existirán multitud de gestos que podremos usar en nuestras conversaciones con otros jugadores y que darán más realismo al juego y a las distintas situaciones.

otros juegos del género, cuando un jugador moría, o bien resucitaba en su ciudad de origen («Everquest») o bien se convertía en fantasma y tenía que buscar a un curandero para ser resucitado («Ultima Online»).

En «Anarchy Online» en cambio dispondremos en todas las ciudades de bancos genéticos donde asiduamente tendremos que ir a dejar muestras de sangre para ser clonados, en caso de muerte, a partir de la última muestra genética que dejamos. Esto no es más que una forma de "salvar la partida", pero cuando nuestro personaje muera perderá la experiencia ganada desde la última vez que visitara el banco genético.

Otra de las principales preocupaciones en este tipo de juegos se daba cuando al morir se perdía todo el equipo. En «Anarchy» se pueden contratar unos seguros de vida, con los que será posible la restitución de todo lo que llevaba el personaje, pero claro está, estos seguros costarán dinero.

El objetivo principal en el juego será la lucha entre los clanes y la corporación, con lo que un jugador rebelde podrá perfectamente atacar a un jugador de la corporación en cualquier lugar del mundo de «Anarchy Online»

Además de poder matar mutantes y demás seres que habitan el planeta, el objetivo será la lucha entre los clanes y la corporación. Por lo que un jugador rebelde podrá atacar a un jugador de la corporación en cualquier lugar del mundo. Las ciudades serán lugares bastante seguros, en ellas no se podrá matar a jugadores (con la excepción de un personaje que pertenezca a una facción rival) ya que en todas ellas hay un gas de la felicidad que inhibe los impulsos agresivos. En las afueras no habrá tanta seguridad... Las misiones serán uno de los aspectos más logrados del juego, o al menos eso es lo que se pretende en Funcom. Las misiones que nos propondrán serán del tipo siguiente: yo soy un rebelde del clan Sentinel y mi superior me ordena eliminar a un burócrata de la corporación en su apartamento, mientras a otro jugador de la corporación su superior le ofrece la misión de proteger a dicho burócrata; el que consiga su objetivo consigue la experiencia. Esto es tan sólo un ejemplo de cómo pueden llegar a ser las misiones. Otro de los aspectos que se promoverán en el juego será que los jugadores se agrupen en clanes. De entrada al crearse un clan, éste dispondrá de sus propias oficinas, se podrá configurar un uniforme oficial de los miembros del clan, así como decidir, dentro del juego, el tipo de gobierno del clan (república, democracia, monarquía); como os podéis imaginar, los golpes de estado estarán a la orden del día, y si el guildmaster del clan no gusta se le puede matar.

A la hora de jugar se podrá alternar entre una vista en primera persona y otra en tercera, con lo que no nos perderemos ningún detalle de lo que sucede alrededor de nosotros.

Aunque desde Funcom no se asegure nada, es más que posible que haya servidores europeos del juego e, incluso, con un poco de suerte hasta podría haber uno en España, aunque esto tan sólo son especulaciones. En estos momentos el juego se encuentra en un avanzado nivel de desarrollo, y se espera que salgá a la venta, si no hay cambios, a principios del 2001. Mientras tanto, todos los aficionados a los juegos online esperaremos ansiosos este título prometedor.

Almogaver



ARMAS

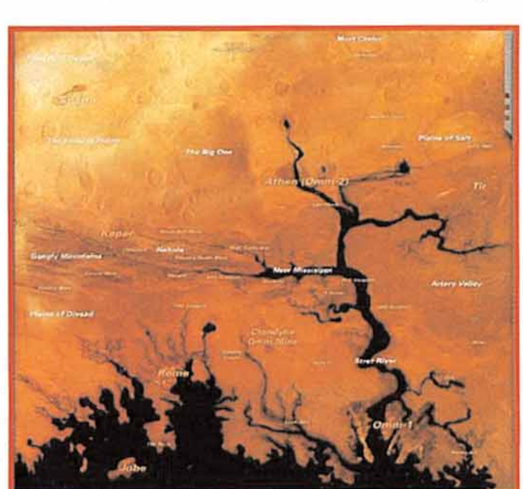
Como era de esperar la mayoría de las armas con las que contarán los jugadores de «Anarchy Online» serán de tinte futurista. Aunque también podremos encontrar multitud de armas blancas, como espadas, mazas, lanzas... Básicamente las que primen serán de dos tipos:

ARMAS DE PROYECTILES

Muy parecidas a las que se usan en la actualidad (pistolas, ametralladoras, recortadas...) empleando todo tipo de municiones, desde la típica bala, a las balas químicas (de muchas clases), explosivas, incendiarias, perforantes... Además habrá explosivos: minas, granadas...

ARMAS ENERGÉTICAS

Estas serán las armas por excelencia y las más futuristas. Las podremos encontrar de muchos tipos: láser, de plasma, de ondas,... Cada una necesitará su munición o mejor dicho, sus células energéticas para funcionar. Otra de las cosas a tener en cuenta serán las armaduras y escudos de energía, ya que mientras una armadura de kevlar pueda proteger de la mayoría de impactos, será fácilmente atravesable por un láser y, por el contrario un escudo de energía podrá parar la mayoría de los ataques energéticos mientras que no podrá detener a las balas. Así que será muy importante pensarse el arma que se va a utilizar.



Este es un mapa del mundo que representará «Anarchy Online». Algunos de los nombres de las ciudades se corresponden con ciudades reales.

CONCURSO NEWSOFT



PARTICIPA EN UNA CARRERA EN EL FUTURO, EN LA QUE TU SUPERVIVENCIA ESTÁ EN JUEGO, Y CONSIGUE UNO DE LOS CINCUENTA JUEGOS QUE SORTEAMOS

PREGUNTAS

A ¿Qué compañía ha desarrollado el juego Future Runner?

1) Neuhaarll
2) Newsoft
3) Niuclon

B ¿Qué tipo de juego es Future Runner?

1) Arcade de carreras futurista
2) Canicas
3) Puzzle

C ¿Cuántos juegos tiene el CD ROM de los Juegos Max 2?

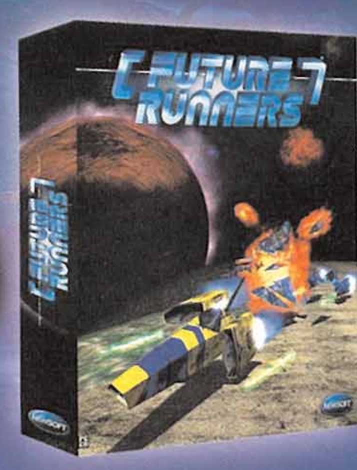
1) 1
2) 20
3) Más de 200 juegos

D ¿Cómo funciona El CD Rom de los Juegos Max 2?

1) Directamente desde tu CD Rom.
2) Directamente desde Marte.
3) Desde el ordenador del vecino.

SORTEAMOS











CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE - APELLIDOS.
DIRECCIÓN.
LOCALIDAD.
PROVINCIA.
TELÉFONO. CP.
RESPUESTAS. A. B. C. D.

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " NEWSOFT "
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas se seleccionarán CINCUENTA de las cuales VEINTICINCO ganarán un juego Max2 y otras VEINTICINCO ganarán un juego Future Runner. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Noviembre hasta el 26 de Diciembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso NEWSOFT y HOBBY PRESS.

Informe

La Prisión





En la foto, César Valencia, jefe de proyecto de «La Prisión», un juego que está causando controversia.

Cuando, hace pocas semanas, Dinamic Multimedia lanzó el esperado proyecto de «La Prisión», el primer juego exclusivamente online desarrollado en España, la industria del videojuego de nuestro país vivio un hecho que se puede calificar de histórico. Sin embargo, tantos halagos, declaraciones de ánimo y aplausos ha llegado a recibir este título en su recién iniciada andadura como dudas, confusiones y quejas ha llegado a suscitar entre sus usuarios. Micromanía ha querido repasar la controversia que rodea a este título, y analizar sus causas.

Motines en el servidor

Cuando Dinamic anunció que entre sus proyectos se encontraba el realizar un juego exclusivamente online, era fácil pensar en el riesgo que eso suponía, en un país como España, donde las circunstancias no parecían invitar, precisamente, a afrontar un desarrollo similar. Por desgracia nuestro país nunca se ha caracterizado por estar a la vanguardia de la tecnología en ningún aspecto relacionado con los juegos. Además, parece que las circunstancias de mercado tampoco invitaban a algo así. El nivel de ventas de PC en España no es, precisamente, para tirar cohetes (pero de la piratería hablaremos en otro momento), y los juegos online, aunque cada vez cobran más presencia, no se encuentran, ni mucho menos, como el tipo de productos que tienen la mayor demanda entre los usuarios. Así las cosas, llegó un cierto momento en que Dinamic tenía entre sus manos un proyecto tan ambicioso, que resultaba francamente difícil imaginar cómo podría llevarlo a la práctica.

No, no estamos hablando de «La Prisión». Antes de que este título saltara a la palestra, Micromanía, en una visita a los estudios de la compañía, pudo charlar con algunos de sus miembros, para presentarnos las líneas maestras de un desarrollo, cuya fecha de lanzamiento se anticipaba para el próximo año. Sin embargo, los objetivos de éste eran tan ambiciosos que, para un primer proyecto online, resultaba más aconsejable enfrentarse primero con otro juego cuyos límites estuvieran más definidos. Y, así, nació «La Prisión». Pero, no; «La Prisión» no es un experimento, sino un título orientado a dar un primer paso en el mundo del juego online

LAS INEVITABLES COMPARACIONES

En la redacción de Micromanía se han recibido algunos mensajes de usuarios de «La Prisión», que argumentan su descontento ante ciertos aspectos del juego que, en su opinión, se encuentran muy por debajo del nivel mostrado en otros títulos insignia del mundo online, como «Ultima Online» o «Everquest». Sin ánimos de entrar en polémica, la verdad es que «La Prisión» no es «Everquest»; se trata de tipos de juegos muy diferentes, y ni los NPC son similares, ni los objetivos de acción y diseño están al mismo nivel. Quizá Dinamic ha pecado de ingenuidad al no especificar ciertas características y detalles del juego con mayor profundidad, pues la confusión puede llegar a ser lógica, y no exenta de cierta razón. En este sentido, César Valencia, responsable del proyecto en Dinamic, argumenta que "El nivel de IA de los NPC es el que se ha estimado necesario en base al concepto de juego. Esta basado en paths que se siguen con la posibilidad de modificarse en tiempo real al que se añade detección de acciones dentro de su entorno y niveles de agresividad (...)Es algo extraño que alguien piense que los NPCs de cualquier juego, y más online, en el que el "plato fuerte" es la interacción con humanos, van a contener dentro de sus scripts de comportamiento complejos sistemas de IA..." En cualquier caso, el nivel de IA de un juego siempre es importante, así que Dinamic debería haberse dado algo más de tiempo para profundizar más en este apartado, antes de justificar que el juego es así, y que no hay más. Lo que tampoco quita para que en el futuro, se puedan optimizar y mejorar aspectos del diseño, a través de distintos parches, algo habitual en los juegos online y uno de sus principales objetivos. Sin embargo, es conveniente decir que éstas y otras dudas proceden, en gran parte, de diversos problemas que, inicialmente, se dieron con bugs que sólo se detectaron una vez comenzada la "vida" real del juego, con el mismo a la venta y los servidores en marcha.

LOS DUROS COMIENZOS

Que cuando un juego online sale a la venta y comienza su actividad, por lo general, existen muchos fallos y problemas relacionados con las conexiones y demás, es algo ya sabido. Y en este sentido «La Prisión» no ha sido una excepción, aunque el hecho de tratarse de un programa hecho en España lo hace mucho más próximo e inmediato, lo que también se produce por el lado del "feedback" del usuario.

Los primeros inconvenientes vinieron de un sistema de registros que no estaba optimizado en absoluto, y rechazó a muchos usuarios. Según César, "La mayoría de estos problemas fueron ocasionados por confusiones de los propios usuarios. Los problemas de la web, efectivamente, existieron, se corrigieron en un periodo no superior a cuatro horas, algo que es un buen tiempo de respuesta en un producto de esta clase, y una clara demostración de que la intención de Dinamic es la de dar soluciones a los problemas rápidamente." No queremos dudar de las buenas intenciones de Dinamic en este sentido, pero ser tan tajante en respuestas como ésta no debería ser tan fácil, pues Micromanía ha detectado, y muy recientemente, casos tan curiosos como que después de estar registrado durante un buen tiempo, y sin haber hecho nada para provocarlo, algún jugador ha recibido en su cuenta de correo mensajes referentes a otro usuario, en los que se incluyen datos relativos a passwords del último, con lo que parece que aún hay ciertas cosas que corregir.

Otros usuarios se quejan de la falta de un manual y que «La Prisión» resulta, comparativamente, más caro que otros títulos de Dinamic. En este sentido, César comenta "El manual completo del juego se incluye en el CD en formato electrónico, al



Los primeros problemas vinieron de un sistema de registro de usuarios que no estaba totalmente optimizado y que generó a los responsables del proyecto muchos quebraderos de cabeza.

igual que lo hacen otros cientos de productos. No pensamos que eso sea ni un inconveniente y nos es absolutamente necesario para poder mantener nuestra política de precios de venta al público (...)«La Prisión» mantiene la misma política de precio que el resto de los productos Dinamic en la actualidad. Es más barato que otros juegos –online- (la mayoría de los que se distribuyen en España se encuentra en el entorno de las 8 000 pesetas) y también su precio es inferior al de los juegos tradicionales. La cuota mensual es necesaria para poder continuar el desarrollo del juego. Un juego online está vivo, y eso es algo que el usuario debe comprender. Cambia la filosofía de juego y explotación de cara al jugador, ya que siempre está creciendo y expandiéndose, lo que implica un numeroso grupo de personas que siguen creando, programando y dando soporte al juego cuando, teóricamente, el producto está "terminado". Aquí de nuevo la diferencia es abismal, ya que contra las cuotas habituales de 10$ (más o menos 1 950 pesetas) en los juegos online americanos, nuestra cuota mensual se acerca a la mitad de dicha cantidad, siendo infinitamente más barata en los abonos que superen esa duración".

Todo ello es completamente cierto y lógico, e incluso Dinamic ofrece dos meses gratuitos de conexión, a contar desde que se arreglen los desajustes técnicos, aunque no lo es menos que existen ciertos productos que dan servicios gratuitos en este sentido, aunque sin tratarse de juegos exclusivamente online. Así, también, y debido a estos problemas iniciales, los usuarios han encontrado dificultades a la hora de comunicarse con Dinamic para la resolución de problemas, algo que la compañía argumenta con una saturación del Servicio de Atención al Cliente, ante la avalancha de comunicaciones, aunque asegura que un equipo de cinco personas ha estado trabajando duramente en este aspecto, y las cosas están ahora más normalizadas.

LOS BUGS

Uno de los mayores problemas que ha tenido «La Prisión» en sus primeros momentos fue la detección, ya mencionada, de bugs de programación, que permitían cosas tan sorprendentes como conseguir ingentes cantidades de dinero o subir de nivel de forma vertiginosa, hasta calificaciones que sólo se pueden conseguir, en condiciones normales, después de meses de juego. "En un principio", comenta César, "cualquier preso que en estos momentos cuente con un nivel 50 es que ha experimentado alguno de los bugs (el del tábaco o rosquillas), ya solucionados. Este problema que ocurrió en las carceles de San Quintín o Alcatraz daba al preso la facilidad de vender mercancía al mismo valor que la compraba, pero subiendo experiencia. De esta forma algunos presos se hicieron con niveles muy altos de juego falseando la realidad de la evolución de un jugador (...) De todas formas, un juego online lleva muchísimos ajustes que se van haciendo durante el periodo de vida del mismo. Ningún otro juego online, y me reitero, ningún otro juego online ha aparecido sin bugs ni falto de ajustes o problemas críticos para su funcionamiento."

En este sentido, hay que reconocer que «La Prisión» no se encuentra como una excepción en el mundo online, como comenta César. Sólo hay que recordar ejemplos tan recientes (aunque el juego fuera muy diferente) como el de «Diablo II» y los servidores que Blizzard tenía preparados, que constantemente estaban fuera de servicio para atender a usuario europeos, y tuvieron muchísimos problemas a nivel técnico y de juego, hasta que se pudieron resolver. Lo que, además, nos lleva a otro tema, el soporte de servidores de «La Prisión», que parece tuvo también muchas dificultades al comienzo.

César comenta que "eso no es un problema de los servidores, sino de las conexiones que emplean algunos usuarios para conectar. Ahora mismo, Internet en España es un auténtico agujero negro. Muchos proveedores de Internet, más preocupados por salir a bolsa que por dar un servicio de calidad a los usuarios, se centran únicamente en la cantidad de éstos que utilizan su conexión, sin preocuparles el hecho de que no tengan un IP público, un IP de una subred o aspectos similares (...) Un usuario que cae del juego ha estado más de diez segundos sin refrescar su conexión. El servidor de login de «La Prisión» no echa a los usuarios sin motivo alguno de forma caótica, sino que si pasados diez segundos la conexión de ese usuario no ha sido capaz de refrescar un solo acuse de llegada, el servidor de login margina su conexión en beneficio de otros usuarios que sí pueden entrar. Desde Dinamic podemos proporcionar unas condiciones de conexión al juego inmejorables, pero si el servicio de acceso a Internet del usuario es pobre, darán igual todos los esfuerzos que hagamos por nuestra parte."

En lo que concierne a este tema, Micromanía sólo puede estar de acuerdo en una parte con las argumentaciones de Dinamic. Si bien, como se ha dicho, se reconoce que este tipo de juegos es muy joven, y que queda mucho camino por recorrer, no lo es menos que muchos usuarios, haciendo de sus tripas corazón y de sus bolsillos un pozo sin fondo, juegan desde España a servidores conectados en Estados Unidos, y pese a los problemas, son operativos. Haciendo una comparación, un usuario no puede, desde luego, quejarse de que un coche no anda si no le echa gasolina, pero tampoco se puede entender que si un coche no mantiene su estabilidad y vuelca, el vendedor te diga que es porque el estado de las carreteras es muy malo, y que en una autopista no te ocurrirá eso.

Quizá diez segundos de espera de respuesta no sean suficientes, y quizá se debería optimizar el envío de paquetes de información para ajustar mejor la posibilidad de echar, o no, a alguien de un servidor. En Micromanía entendemos que tanto usuarios como Dinamic tienen parte de razón en que ciertas dudas se pueden solucionar con la información adecuada. Sin embargo, quizá es hora de que todos empecemos a ser un poco más exigentes con las calidades. Usuarios y programadores deben entender que ciertos problemas son, realmente, nimios, y otros no se pueden justificar con "esto siempre pasa en todos lados y es normal."

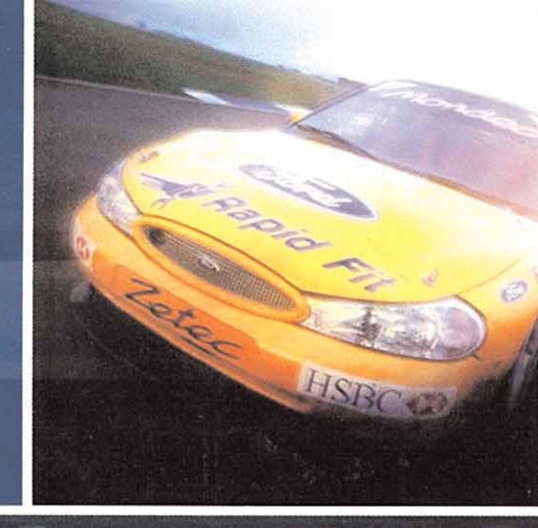
Es muy interesante lo que César comenta como conclusión: "Cuanta más gente nos diga qué opina, qué creen que se podría hacer para mejorar el juego, dónde hay que mejorar la interactividad... más satisfechos nos encontraremos y por dos claras razones. La primera es que cuanta más gente aporte ideas, más posibilidades hay de que el juego siga mejorando y en continuo crecimiento; y la segunda, y probablemente más importante, es que hemos conseguido que la gente juegue online y además se preocupe de que el juego con el que ahora disfrutan no se quede en un mero entretenimiento de un par de semanas o meses."

Tanto o más que, pocos días después de que Micromanía se interesara por realizar un informe como el que estáis acabando de leer, y conversara con Dinamic sobre estos asuntos, la compañía hiciera llegar una nota de prensa a las revistas especializada en que hacía comentarios como: "Otro de los problemas de DirectPlay, era el generado por su manera de discriminar las conexiones más bajas; esto beneficiaba de sobremanera a las conexiones de pago y las ADSL, algo completamente contrario al espíritu con el que fue creado el juego; que pretende que su jugabilidad sea óptima con módems de 56k. Para solucionar la desconexión durante las actualizaciones, Dinamic Multimedia colgará de diferentes webs de juegos dichas actualizaciones, para así distribuir en diferentes servidores a los usuarios y evitar el llamado efecto embudo"; y otras como "aunque Dinamic Multimedia solvente los mencionados problemas, las caídas de las conexiones cuando ya se está dentro de «La Prisión» así como los problemas de entrada en los servidores de juego en momentos de saturación de la red (noches, fines de semana, etc...) son completamente ajenos a la empresa y son propios del estado de la red en España, aún a años luz de la existente en otros países. Aún así, Dinamic Multimedia ha querido afrontar este reto que, con la ayuda de todos los usuarios, supondrá un hito en el desarrollo de los juegos online no sólo en España, sino en todo el continente."

Quizá, repetimos, todos deberíamos de empezar a mostrarnos más exigentes con nosotros mismos...

F.D.L.

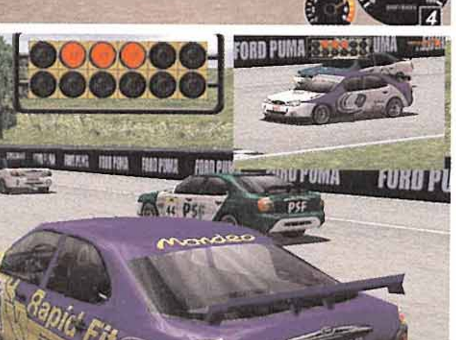
¡AHORA SABRAS REALMENTE LO QUE ES CONDUCIR!

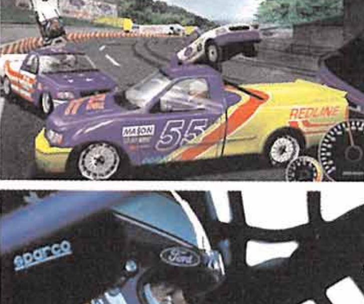
















PAL



- Más de 15 coches de carreras de cuidado diseno, incluidos el Ford Taurus 2K y vehículos reales de competición.
- Asombrosos gráficos de 3D de alta resolución.
- Contrincantes dotados de auténtica Inteligencia Artificial, más allá de los juegos de carreras convencionales.
- Distintos tipos de competición: desde la mini serie de tres carreras, al agotador campeonato de ocho.



PlayStation®





PAL

Disponible en grandes almacenes y tiendas de informática.



Tel. atención al cliente: 902 490 346

www.planetadeagostini.es

www.empireinteractive.com





Cómo crear el mejor personaje online de Diablo 2

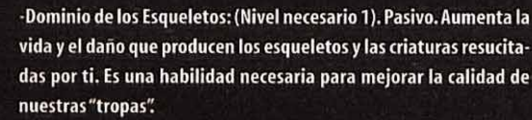
EL NIGROMANTE

El Nigromante es el personaje más novedoso de todo el juego. Sus habilidades se basan en las maldiciones que puede lanzar a sus enemigos causándoles males de todo tipo y, una vez que estos han muerto, resucitarles con el objetivo de que peleen bajo su mando. Su fuerte no es el ataque físico, sino las criaturas invocadas.

Esto hace que sea un personaje relativamente débil (a diferencia de La Amazona, El Bárbaro o El Paladín). Sin embargo subir de nivel con el Nigromante es relativamente más sencillo que con estos o, al menos, más seguro ya que siempre se dispone de numerosos "guardaespaldas" que suelen evitar bastantes muertes. El punto débil del Nigromante son los ataques a distancia (tanto mágicos como de proyectiles) y de ellos deberemos cuidarnos. Asimismo lo pasaremos mal en los combates contra los enemigos de final de Acto, ya que suelen acabar rápidamente con nuestras criaturas invocadas.

Sin embargo es en el juego cooperativo en Battlenet donde los Nigromantes están muy cotizados y desarrollan todo su potencial, ya que son unos grandes compañeros de partida y sus criaturas invocadas evitan al resto de jugadores muchos quebraderos de cabeza cuando se produce un ataque masivo de criaturas. El jugador Nigromante deberá aumentar su Energía (para maximizar su maná, lo que le permitirá utilizar sus habilidades) sin descuidar su Vitalidad y Fuerza (la primera para aumentar la vida, y la segunda para poder llevar mejores armaduras). Su equipo normal suele ser una Vara como arma de invocación (+1 ó +2 a las habilidades del Nigromante, según el nivel que tengamos) y un Escudo, que puede ser el Escudo de Sigón (por el +1 que da a las habilidades). En definitiva, una gran elección para jugar en Battlenet.





INVOCACIÓN

-Dominio de los Esqueletos: (Nivel necesario 1). Pasivo. Aumenta la vida y el daño que producen los esqueletos y las criaturas resucitadas por ti. Es una habilidad necesaria para mejorar la calidad de nuestras "tropas".

-Resurrección de Esqueletos: (Nivel necesario 1). A partir del cadáver de un enemigo crea un esqueleto que lucha en tu bando. Si bien es útil para sobrevivir al principio del juego, más tarde (conforme aumente el nivel de dificultad) los esqueletos no serán casi de ninguna ayuda. Recomendamos gastar pocos puntos en esta habilidad (cuantos menos, mejor).

-Gólem de Arcilla: (Nivel necesario 6). El tipo más débil de Gólem. Sólo útil en los primeros niveles de juego. El nivel de habilidad modifica la vida y el daño producido por el Gólem, así como el coste en maná para su invocación.

-Dominio del Gólem: (Nivel necesario 12). Pasivo. Aumenta la velocidad y la vida de todos tus tipos de Gólem.

-Resucitar Esqueleto Mago: (Nivel necesario 12). Con esta habilidad, a partir del cadáver de un enemigo, creamos esqueletos que lanzan magia. A diferencia de sus primos de "infantería", éstos sí son útiles ya que realizan ataque mágico (el tipo de magia se determina al azar: Veneno, Fuego, Rayos o Frío). Nigromantes de nivel alto los suelen utilizar en el último nivel del juego, El Santuario del Caos, ya que los Magos de ese nivel no pueden resucitarse como tales, pero sí como Esqueletos Magos.

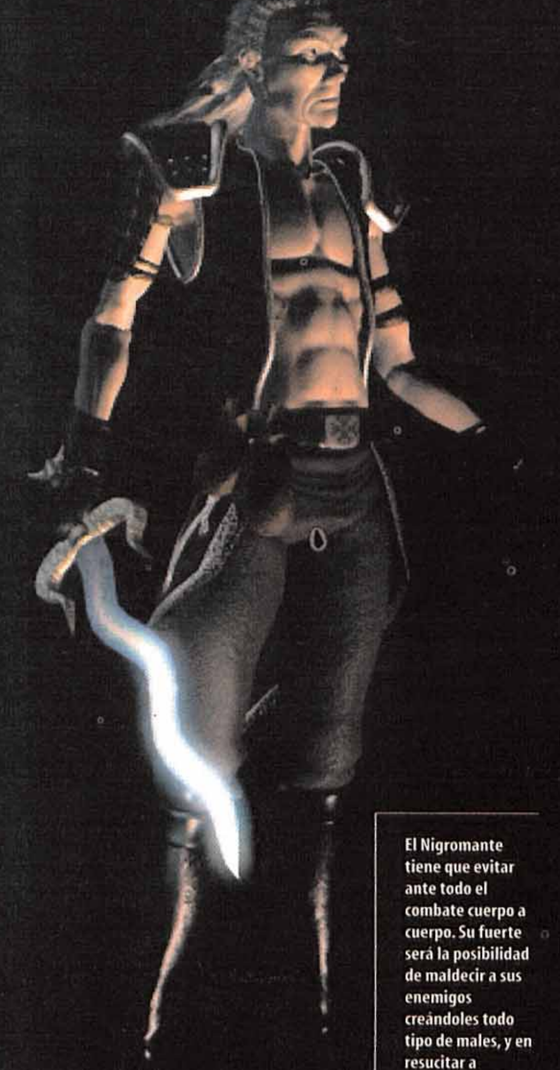


-Gólem Sangriento: (Nivel necesario 18). Posiblemente el mejor tipo de Gólem. Convierte en vida (para él y para el Nigromante) parte del daño que haga a los enemigos. El inconveniente es que también el Nigromante sufrirá parte del daño que reciba el Gólem. El nivel de habilidad modifica el daño que hace al atacar y el coste en maná para su invocación. La combinación con la habilidad "Doncella de Hierro" lo convierte en casi indestructible ya que, gracias a ésta, los monstruos se harán daño al golpearlo, con lo que realmente le devuelven vida (al Gólem y al Nigromante).

-Acumulación de Resistencia: (Nivel necesario 24). Pasivo. Todas tus criaturas convocadas aumentan su resistencia a los ataques elementales (Veneno, Rayos, Fuego y Frío). Es realmente útil a partir de nivel 30, cuando puedas resucitar criaturas.

-Gólem de Fuego: (Nivel necesario 30). El tipo de Gólem más poderoso, es el que más vida tiene y el que más daño causa, además convierte parte del daño de fuego recibido en vida para él. Muy útil contra los Demonios del acto IV. Contra el resto de enemigos recomendamos el Gólem Sangriento.

-Resurrección: (Nivel necesario 30). Una de las habilidades estrella. Devolvemos un monstruo a la vida pero bajo nuestras ordenes y con más vida que la criatura original. Tiene la limitación de que los "jefes" no pueden resucitarse.



El Nigromante tiene que evitar ante todo el combate cuerpo a cuerpo. Su fuerte será la posibilidad de maldecir a sus enemigos creándoles todo tipo de males, y en resucitar a criaturas muertas para que luchen por él en una especie de ejército

VENENO Y HUESO

-Armadura de Hueso: (Nivel necesario 1). Crea un escudo de hueso que absorbe un porcentaje del daño que nos hagan en combate (cuerpo a cuerpo y a distancia). El nivel determina el porcentaje absorbido y el coste en maná.
-Explosión de Cadáveres: (Nivel necesario 6). Explota los cuerpos sin vida de los enemigos haciendo daño a las criaturas hostiles que haya alrededor. Esta habilidad tuvo que ser corregida en un parche por los programadores de Blizzard ya que resultaba demasiado poderosa. Desde entonces ha pasado de ser una habilidad imprescindible, a una habilidad de acompañamiento. Útil en refriegas contra muchos enemigos. El nivel de habilidad modifica el radio de la explosión y el coste en maná.
-Muro de Hueso: (Nivel necesario 12). Crea una barrera que impide el paso tanto a amigos como enemigos (ten cuidado con esto). Te puede salvar la vida en alguna ocasión. El nivel de habilidad modifica la resistencia del muro.
-Lanza Ósea: (Nivel necesario 24). Conjuro de ataque (de los poquitos que tiene el Nigromante). Lo bueno que tiene es su buena relación daño/coste en maná; además de que se trata de daño mágico, daño contra el que no se puede desarrollar resistencia. El nivel de habilidad modifica el daño realizado y el coste en maná.
-Espíritu de Hueso: (Nivel necesario 30). Versión mejorada del Lanza Ósea. Si bien el coste en maná es mayor, también causa mucho más daño que el anterior. Además de tratarse de daño mágico, al lanzarlo persigue al enemigo (o busca uno él mismo) durante un espacio de tiempo. Imprescindible como conjuro de ataque para apoyar a tus criaturas.

MALDICIONES

-Doncella de Hierro: (Nivel necesario 12). La mejor y, quizá, más útil de las habilidades del Nigromante. Maldice a un grupo enemigos y hace que el daño que te hacen a ti o a tus aliados se vuelva contra ellos (ojo, SÓLO el daño causado en combate cuerpo a cuerpo). El nivel de habilidad modifica la duración de la maldición, el radio que engloba y el porcentaje de daño devuelto. A niveles altos podemos llegar a devolver más de un 500 por ciento del daño que nos hagan (es decir, los enemigos se harán 5 veces más daño del que nos hacen a nosotros al golpearnos). La combinación con el Gólem Sangriento (ya explicada) es muy utilizada por Nigromantes de alto nivel. Es la única maldición realmente necesaria, el resto, si bien son divertidas, también son bastante prescindibles por su poca utilidad real a la hora de combatir con los distintos enemigos.

CREACIÓN DEL NIGROMANTE

Dado que no existe apenas diferencias entre el Nigromante para duelos y el de juego cooperativo, este mes sólo vamos a publicar un tipo de creación de personaje. Por otra parte, conviene tener en cuenta que este tipo de Nigromante está pensado para utilizar el Gólem Sangriento y no el Gólem de Fuego.

2. Resurrección de esqueletos
Punto dado por Akara. Dominio de los esqueletos
3. Armadura de Hueso
4. Dientes
5. Lo guardamos
6. Con el punto guardado y el del nivel: Gólem de Arcilla y Explosión de Cadáveres
7. Armadura de Hueso
8. Amplificar Daño
9. Lo guardamos
10. Lo guardamos
11. Lo guardamos
12. Con los puntos guardados y el del nivel: Doncella de Hierro, Resucitar Esqueleto Mago, Dominio del Gólem y Muro de Hueso
13. Doncella de Hierro
14. Doncella de Hierro
15. Doncella de Hierro
16. Resucitar Esqueleto Mago
17. Dominio del Gólem
Libro de Habilidad. Lo guardamos
18. Con el punto guardado y el del nivel: Gólem Sangriento y Lanza Ósea
19. Gólem Sangriento
20. Gólem Sangriento
21. Lanza Ósea
22. Dominio del Gólem
23. Gólem Sangriento
24. Gólem de Hierro
25. Acumulación de Resistencia
26. Doncella de Hierro
27. Armadura de Hueso
28. Dominio del Gólem
29. Dominio del Gólem
Puntos dados por Tyrael: los guardamos
30. Con los puntos guardados y el del nivel: uno a Gólem de Fuego, otro a Espíritu de Hueso y otro a Resurrección. A partir de aquí alternaremos los puntos de habilidad entre: Resurrección, Espíritu de Hueso (principalmente estos dos), Acumulación de Resistencia y Dominio de los Esqueletos. No debemos descuidar habilidades como Armadura de Hueso, Dominio del Gólem, Doncella de Hierro y, si queremos, podemos poner alguno en Resucitar Esqueleto Mago. Respecto a los Gólems, si nos gusta más el de Fuego que el Sangriento, podemos subirle algo la habilidad, eso ya depende de cada uno.

C.N.N.

El rincón del navegante

Ya hay clanes de «Blade»

Hola, Soy Luispy Arts, soy adicto a «Blade», y no soy el único... Este verano, ante la cercanía del lanzamiento del juego, «Blade: The Edge of Darkness», Energy decidió crear un clan, para aquellos seguidores que llevamos años manteniendo con vida el foro de Rebel Act, muchos de nosotros lo vimos por primera vez en la Micromanía de agosto del 96, y después en la de septiembre, desde tiempos inmemoriales, diría yo..., sugiriendo, animando,... y pasando todos esos retrasos y continuas frustraciones... pero ahora todo iba a terminar y desde entonces se creó el primer Clan de un juego llamado a cambiar los albores del entretenimiento interactivo, el clan Forum of Blood. Como webmaster del Clan, y seguidor de Micromanía desde hace lustros, envío este mensaje para que tengáis constancia de nuestra existencia, te doy la url de la web: ttp://www.area66.com/clanes/fob Mañana o pasado la actualizaré y estará bastante mejor de contenidos. Somos todos seguidores incondicionales de «Blade» desde hace ya algunos años, y contamos en nuestras filas con el mismísimo ¡Juan Díaz Bustamante! Ahora que «Blade» es un hecho sólo hay que ver el cambio que ha pegado el canal donde hasta hace una semana estábamos siempre los mismos solos y ahora está siempre saturado... La comunidad debe darse a conocer. En la web tienes toda la información del clan que te haga falta, y si quieres algo más solo házmelo saber...

LUIS MELGAR, WEBMASTER FORUM OF BLOOD

Pues ahí queda vuestra dirección para que todos aquellos interesados se pongan en contacto con vosotros. Ánimo, ya queda menos, eso seguro, para que «Blade: The Edge of Darkness» vea la luz de una vez por todas.

Sobre «Anarchy Online»

Bueno, primero felicitarte por la zona online, ¡antes dos páginas no eran suficientes para nosotros! Segundo, pedirte que nos cuentes algo de «Anarchy Online». Es el primer juego online, exceptuando a «La prisión», que no se va a ambientar en un mundo medieval fantástico, sino en un futuro lejano. Su reclamo publicitario es: "si estas cansado de tu elfo con un arco..., hazte un mercenario con una recortada XD", bueno, es algo así.

NACHO

Adelantándonos a tu petición este mes hemos hecho un pequeño avance del que será sin duda alguna uno de los ejemplos a seguir dentro del sector de los juegos de rol online, «Anarchy Online», ambientado efectivamente en un mundo futurista.

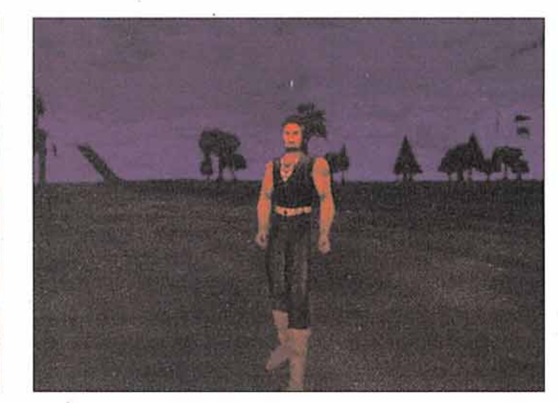
«Final Fantasy Collection»

Hola, me llamo Carlos y deciros que aunque soy muy joven (apenas 15 años) todavía releo los números de la primera época para ver las soluciones de los juegos de Amstrad. Sólo deciros que en el IRC–Hispano, un grupo de chavales hemos creado una web con firmas para ver si traen «Final Fantasy Collection» (el conjunto de la cuarta, quinta y sexta parte de «Final Fantasy») a Europa. La dirección es http://pagina.de//ffcollec La web está hecha sin ningún ánimo de lucro y por la publicidad que aparece durante la carga de la web no nos dan nada. Gracias.

Carlos Pimentel (Madrid)

Pues ahí queda la dirección a disposición de todos los seguidores de la Zona on line, a ver si reunís muchas firmas.

Everquest

Este mes el juego de Verant ocupa casi por completo nuestra joven sección de curiosidades online, donde informamos de hechos curiosos, bugs y trucos de los juegos online que más éxito tienen entre los jugadores españoles que son aficionados a este tipo de juegos.

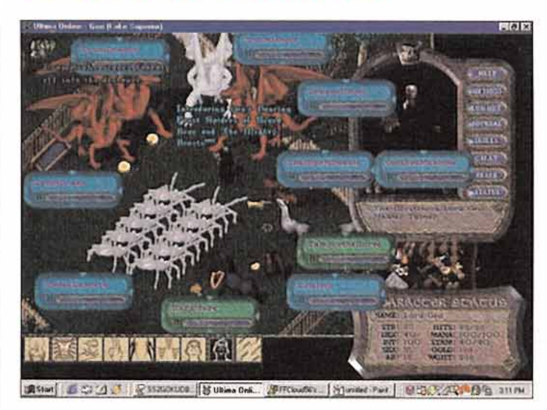
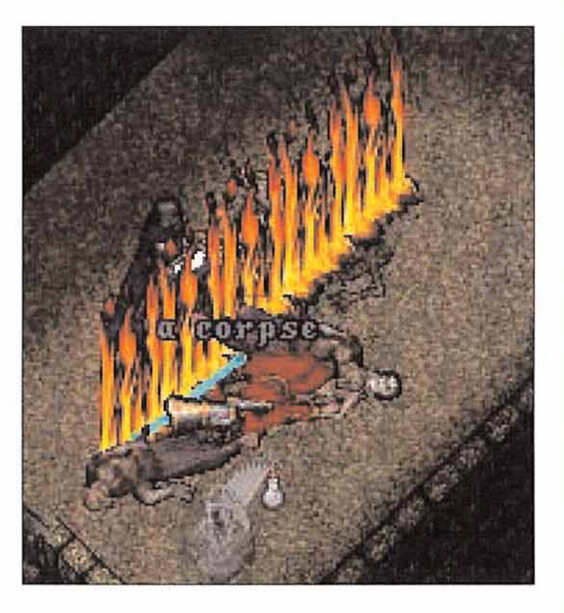
Empezamos con el evento de halloween en Norrath, que ya "disfrutaron" todos los jugadores el año pasado. Aunque esta vez, la celebración no ha sido tan mortífera (el pasado halloween los ejércitos oscuros invadieron medio mundo), sí que ha provocado muchas muertes y ha sorprendido a muchos. En la mayoría de las zonas del juego se han podido encontrar esqueletos de todos los tamaños y formas, pero donde más impacto causó el evento fue en la zona de West Commons, donde el cielo se tiñó de rojo y los jugadores fueron presa de enormes hombres lobos como atestigua el bárbaro guerrero Lugoj.

Por otro lado, en nuestros largos e interminables viajes hemos encontrado a un nuevo npc en las East Karanas, que más bien parece que sea una broma de Verant, ya que su nombre se las trae; el pobre se llama "!".

Continuamos con una loable hazaña realizada por varios miembros de los Diablos de Hispannia (Manfred, Sniser, Holdar, Zambomba, Manolek y Xavierm) y un Vengador del Ebro (Simaehl). Estos jugadores acabaron con la vida del Dragoon Zsorn, un pérfido elfo oscuro que vivía en Lesser Faydark y que había sido el causante de la muerte de muchos jugadores inocentes que desconocedores de su existencia viajaban tranquilamente por los bosques de Lesser Faydark. Estos héroes decidieron reunirse y acabar con el malvado ser, y tras un arduo combate que duró más de cinco minutos el Dragoon Zsorn murió ensartado por las espadas de tan bravos españoles, aunque hubo que lamentar la muerte del valeroso Manolek, que pereció en defensa de sus amigos.

Y para finalizar no podíamos olvidarnos de mencionar la primera invasión de jugadores españoles, de los clanes de los Diablos de Hispannia y de los Exploradores de Norrath, al Plano del Odio. Aunque al final la aventura finalizó con la muerte de casi todos los componentes de la expedición, se logró terminar con la vida del mismísimo clérigo de Innoruk. Desde la Zona Online animamos a todos los españoles para seguir organizando nuevas invasiones. Poco a poco podemos empezar a decir que España se va haciendo un hueco en el mundo de los juegos online.

Ultima Online

Como siempre, Britannia vuelve a dar mas guerra y este mes nos han enviado algunas fotos ciertamente curiosas. En primer lugar, nuestro gran amigo y sabio explorador de Britannia, Ashe, nos ha hecho llegar unas fotos que nos han dejado asombrados. En las fotos puede verse a algunos game masters del juego muertos. La pregunta que nos hacemos ahora es: ¿cómo habrán conseguido los jugadores acabar con ellos? O será éste otro mito, como el del jugador que afirmó una vez haber terminado con la vida del mismísimo Lord British.

Por otra parte nos hacemos eco del revuelo formado por el increíble coro de Geo, un personaje que ha conseguido domar a los seres más asombrosos de Britannia y les ha enseñado a bailar y desfilar al son de su música.

Almogaver

El rincón del navegante

Jugar a «Baldur´s Gate»

Hace tiempo que leo su revista y me parece muy interesante esta sección. Me he conectado hace poco a Internet y me gustaría saber cómo puedo jugar a «Baldur´s Gate» online. Muchas gracias.

CURRO, SEVILLA.

La forma más sencilla de hacerlo es mediante el protocolo TCP/IP, para ello queda antes con tus amigos y poneos de acuerdo para que uno haga de servidor y que los demás se conecten a él. Por otra parte el juego multijugador es exactamente igual al normal con la diferencia de que podrás tener en el grupo a tus amigos y combatir juntos.

Web en español de **«Ultima»**

Saludos, hace un par de meses cree una web sobre el juego «Ultima Online» dada la escasa cantidad de páginas disponibles sobre este juego en castellano, a fin de ayudar un poco a los que todavía no sientan al inglés como su segunda lengua. Consta de diversas ayudas y algo de ayuda textual para los nuevos jugadores al UO así como algunos consejos para gente que pueden ir bien para algún que otro veterano. Poco a poco voy poniendo también algo de información y news sobre el panorama de los juegos masivos en nuestro país. La web es http://www2.netexplora.com/ashe/ a ver si hay más gente que se decante por el panorama de los juegos 'puros' online :-). Saludos a los lectores y a la redacción.

E. ASHE

Siempre es bueno que haya webs en castellano de cualquier juego online. Queda pues constancia de vuestra dirección, y desde aquí os animamos a que sigáis trabajando para que la comunidad de jugadores online castellano-parlantes esté cada vez mejor informada.

Guía de **«EverQuest»**

¡Hola!, no puedo más que felicitaros ya que he leído que estáis a punto de publicar la guía «Everquest» y que es uno de los trabajos mas elaborados de la revista, espero que sea pronto. XD.

MIURA (VENGADORES DEL EBRO)

Con un poco de suerte cuando leas esto ya tendrás en tus manos la guía, espero que te guste, ya que nos ha costado mucho esfuerzo y hemos puesto mucha ilusión en ella.

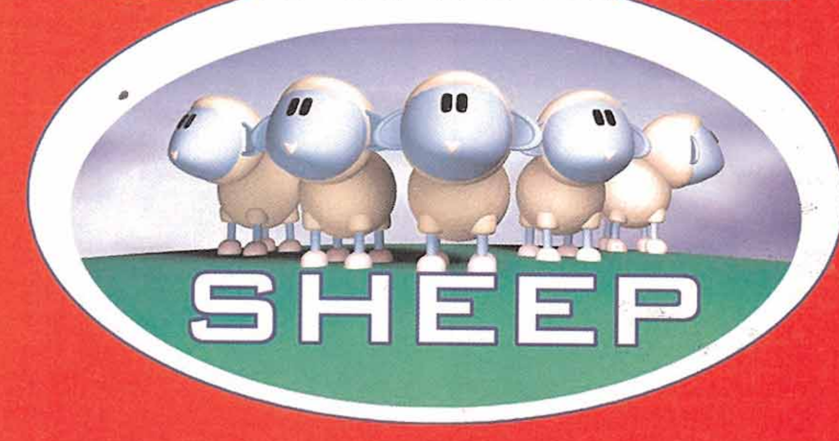
El servidor de **Blizzard**

Leí el mes pasado su reportaje sobre Battle.net, el servidor de Blizzard, y la verdad es que deberían de hacer algo porque los sábados por la noche y los domingos y eso y todos los días entre las 9 y las 11 no hay quien pueda jugar y resulta muy frustrante el lag y ya estamos hartos. Me compré «Starcraft» original sólo para poder jugar en el servidor, así que no se quejen del dinero, porque yo ya he pagado 5 000 pesetas para jugar en su servidor y la verdad es que estoy un poco decepcionado.

JORGE ALTAMIRANO (MADRID)

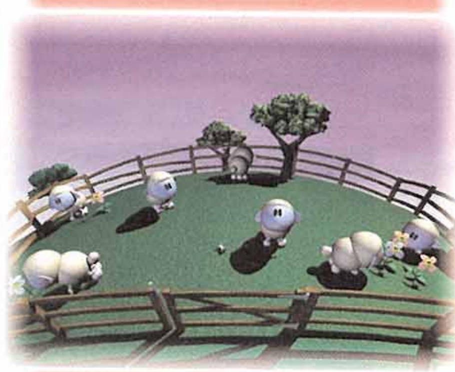
Bueno, dejamos constancia de tu queja. La verdad es que el servidor de Blizzard no es todo lo bueno que nos gustaría, aunque cada vez es mejor. Tienes que tener en cuenta que a pesar de lo que dices, es gratis. ¿Qué pasaría si nos hicieran pagar una cuota?

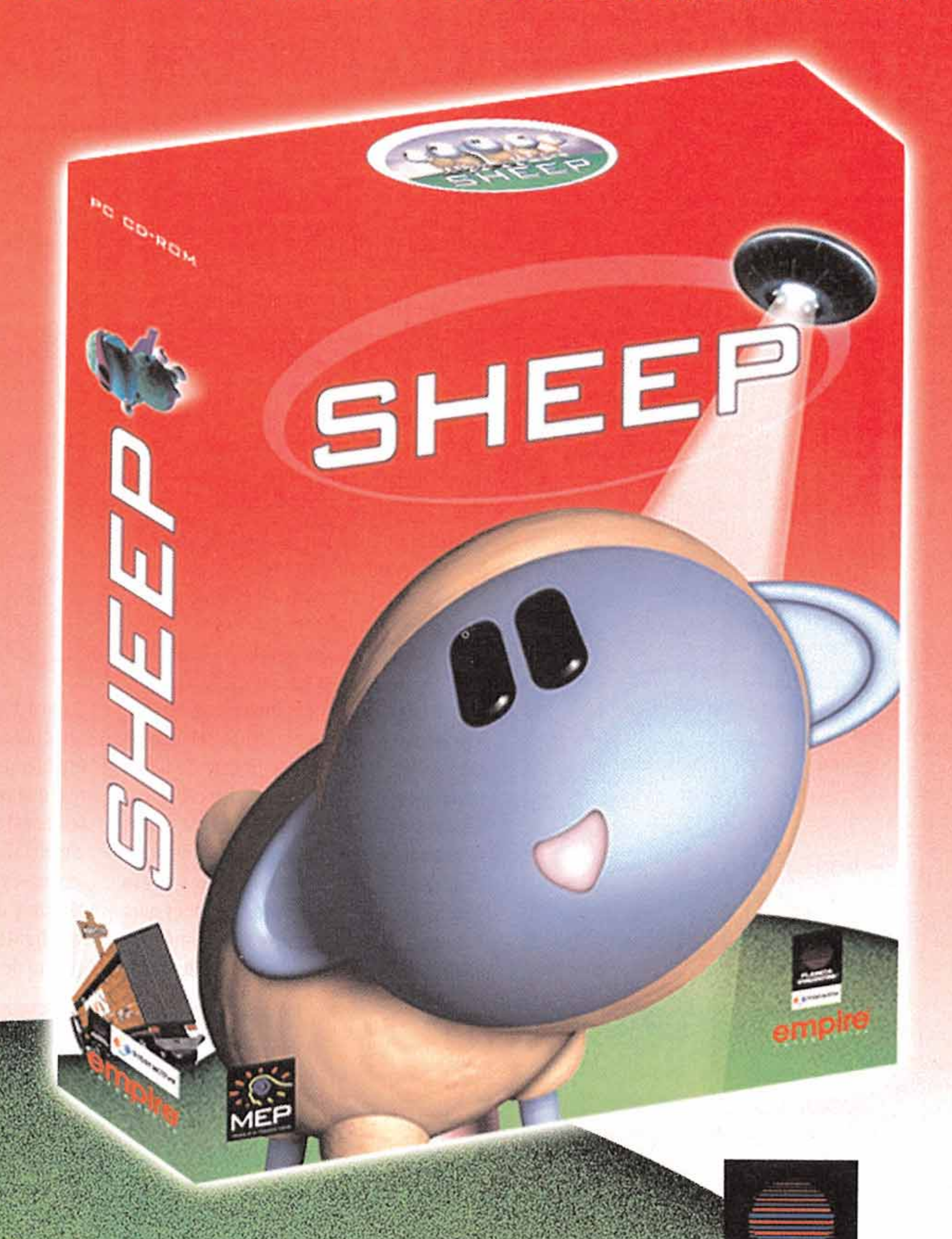
¡ LA ESTUPIDEZ VIRTUAL !





EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DEL AÑO
(CON UNAS OVEJAS TAN ESTÚPIDAS, QUE SON GENIALES)









- Elige uno de los cuatro infortunados pastores.
- Cuida de cuatro razas distintas de ovejas desorientadas.
- 7 mundos disparatados con 28 fantásticos niveles.



6.990 ptas
IVA incluido
Disponible en grandes almacenes y tiendas de informática.





2.990 ptas
IVA incluido
Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.

PLANETA DeAGOSTINI
Interactive



Tel. atención al cliente: 902 490 346

www.planetadeagostini.es

Escuela de Estrategas

Esta desmesurada aseveración del titular se adecúa, en gran medida, a la trayectoria del género en el mundo del entretenimiento para PC. En esta reunión hablaremos sobre todo de este tema, sin, por supuesto, olvidarnos de aconsejar a los mariscales ofuscados.



WARCRAFT III

GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY

LLegué, Ví, Vencí

La estrategia en tiempo real (la representada mediante el sistema de turnos fue la génesis, pero comercialmente quedó superada por la que nos ocupa) es el fenómeno del software lúdico del último lustro, superior si cabe al suscitado por los entrenadores Pokémon –si bien con menor consolidación en el aparato sociológico, afortunadamente no salimos a la calle recitando los nombres de nuestras unidades–. La implementación de este género transcurre por nuevos derroteros. En estos momentos nos encontramos en los albores de la Tercera Generación, aquella dónde se integran las tres dimensiones; poco a poco, los desarrolladores de programas de estrategia aprovechan del todo las capacidades de nuestro hardware. Se llama evolución, por su naturaleza: indefectible. Frisamos ya el 2001, y sin danos cuenta, vamos devorando el tiempo que nos separa de organizar adalides orcos, establecer una nueva alianza entre humanos, elfos y enanos para afrontar la amenaza que se nos promete en «WarCraft III». En éste anhelado título, una de las compañías más conservadoras del panorama se vuelca en la actualización estética –por simplificar– de un éxito anunciado. Y es que cuando el río suena…

Este discurso de ingreso tiene un objetivo, que no es el de sentar doctrina, sino invitaros a participar en los debates. Sin entretenernos más, damos paso a los verdaderos protagonistas de la sección, vosotros.

Cedemos la palabra a Jordi Luque, quien nos pregunta acerca del futuro de «Sudden Strike». Este juego, por el que muchos habéis manifestado interés, desarrollado por la compañía alemana CDV Software GmbH, debería de haber sido comercializado en octubre. Una vez más tanto distribuidoras como desarrolladoras incumplen los plazos establecidos. Se trata de un título en tiempo real que reproduce la Segunda Gran Guerra (europea) con gráficos en dos dimensiones de alto detalle. Lideraremos tropas del Eje –alemanes–, y aliadas –soviéticos, franceses, británicos y norteamericanos– en sus respectivos frentes, con las cuales podremos dar cuenta de todos los elementos del mapa. Se

El truco del mes... «Star Trek: New Worlds»

Los trekies, que gusten de la estrategia, encontrarán en este título todo el espíritu de la serie. Aquí tenéis la forma de seleccionar la misión que deseéis sin haberlas superado previamente. Abrid el archivo game.ini, ubicado en el directorio principal donde hayáis instalado el programa, y modificad las líneas:

FEDLEVEL=1
KLILEVEL=2
ROMLEVEL=3
TAULEVEL=4
METLEVEL=5
HUBLEVEL=6

por:
FEDLEVEL=100
KLILEVEL=200
ROMLEVEL=300
TauLevel=400
METLEVEL=500
HUBLEVEL=600

De esta manera a la hora de ejecutar el juego disfrutaréis de libre acceso a cualesquiera de las misiones de cada una de las tres razas.



Permanece · Cambia posición · Entra

Este segundo sondeo arroja como momentáneo líder a «Age of Empires II», que de una vez ha conseguido relegar, con la inestimable ayuda de «StarCraft», al que durante mucho tiempo ha sido el soberano hispano. Corren aires reformadores.

1. Age of Empires II
2. Starcraft
3. Commandos: Behind Enemy Lines
4. Homeworld
5. Heroes of Might and Magic III
6. Shogun: Total War
7. Ground Control
8. Warcraft II
9. Dungeon Keeper 2
10. Roller Coaster Tycoon

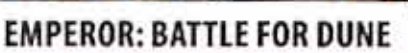
FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



Después del pandemónium de próximos lanzamientos facilitado en la anterior edición, difícilmente conseguiremos sorprenderos. No obstante, lo intentaremos.

Para refrendar la teoría arriba descrita, otra de las desarrolladoras más conservadoras (Westwood Studios) se adapta a las tres dimensiones. En esta ocasión inaugura un nuevo ciclo, tras cerrar el anterior con «Red Alert 2», mediante el último episodio del celebérrimo "Dune", «Emperor: Battle for Dune». Por ahora sólo podremos acercarnos a él mediante los vídeos que se han incluido en el CD 2 del último «Command & Conquer». En esta ocasión regresamos al planeta Arrakis, del universo creado por Frank Herbert, que se encuentra sumido en una crisis tras la muerte del emperador Fredrick IV, quien otrora consiguiera armonizar la convivencia entre las distintas casas. Manejaremos a una de estas tres: la de los Atreides, la de los Harkonnen o la de los Ordos, a las cuales podremos combinar en su desarrollo con otras 5. Cada una de las casas contará con entre 15 y 20 unidades específicas construidas a base de un elevado número de polígonos, lo que las confiere un aspecto, a priori, excepcional. Gráficamente hablando, de lo único que podemos rendir cuentas, se trata de un programa sobresaliente, que cuenta con un engine enteramente en 3D. En lo que respecta al modo de juego, se promete, una continuación del sistema de «Shogun»: una planificación táctica sobre un mapa general por turnos, que tendrá por efectos batallas que se resolverán en tiempo real. Incluso se nos promete una campaña on-line. Os mantendremos informados, entretanto, ojo a los gusanos de arena.

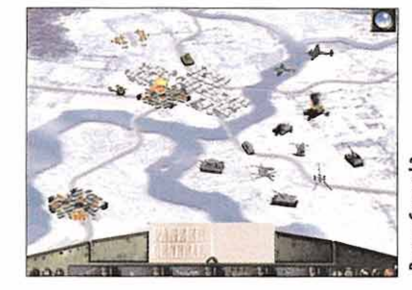
Gratas nuevas nos llegan, y tenemos el placer de comunicaros la avanzada fase de desarrollo en que se encuentra «Ground Control: Dark Conspiracy», la única expansión oficial de uno de los grandes de este agonizante año. Se lo debemos agradecer a la alianza entre Sierra Studios, Massive Entertainment y High Voltage Software. Continúa el argumento del original, al que añade: nueva campaña acompañada de escenarios para el modo multijugador, terrenos y entornos nunca vistos, además de un inédito tercer bloque con el que guerrear, así como nuevas unidades para la Corporación y la Orden. Únicamente disfrutarán de todas estas aportaciones quiénes cuenten con el «Ground Control» original.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE


KESSEN



Ground Control: Dark Conspiracy



Panzer General 3

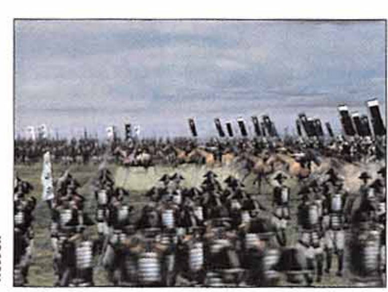
comenta que el progama soportará hasta 1000 unidades, y digo bien, en cada escenario..., imaginaos el tamaño que tendrán. Pese a manejar toda esta soldadesca, habremos de velar por su seguridad, no sacrificándolas en vano puesto que ganarán experiencia con cada combate saldado con éxito, y atendiendo a que podrán ser empleadas en sucesivas operaciones. Aparentemente no contará con la posibilidad de gestión de recursos; será un juego de estrategia táctica, aunque en algunos compases nos veremos obligados a levantar con nuestros zapadores puentes y fortificaciones para poder acometer los objetivos establecidos por el Mando. Paralela a la campaña, incorporará un modo multijugador que permitirá hasta una docena de jugadores, repartidos en cuatro equipos.

Le ha llegado el turno a Francisco Gómez Taboada, que aprovecha a felicitarnos por la sección, lo cual siempre es de agradecer, a la vez que manifiesta su enfado para con Blizzard por no prolongar la vida de «StarCraft». De momento no se sabe nada de nuevos discos de expansión oficiales, así como tampoco del desarrollo de una segunda parte. En lo que respecta a esta última, desde aquí intuimos comience a desarrollarse tras la publicación de la última entrega de la serie «WarCraft». No es que no le importemos a la compañía, lo que pasa es que no quieren abrasar demasiado pronto el filón. Serenidad, amigos, que todo llega; no obstante entre tanto, podríais optar por recurrir al editor de escenarios, de sencillo manejo y de infinitas posibilidades, con éste se puede soliviantar perfectamente a todos los "martirizados" para que en lugar de permanecer impávidos, colaboréis a mantener prendida la llama de este fantástico título.

Amigos estrategas, nos leemos el milenio que entra. Propicias victorias.

El Miliciano Partizano


Emperor: Battle for Dune



Kessen

Uno de los pesos pesados en esto de la estrategia por turnos es la compañía estadounidense SSI, quien regresa con uno de sus productos más populares, «Panzer General» en esta su tercera edición. Podemos decir, sin temor a equivocarnos que esta ha sido una de las sagas que menos ha innovado a lo largo de su historia, probablemente porque sigue gustando como está: estrategia, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, en estado puro. El último episodio, dedicado al frente oriental, incorpora, entre otras cosas: 4 campañas (alemana, americana, británica y soviética), posibilidad de recurrir a la perspectiva aérea para tener una mayor aproximación al campo de batalla, cerca de un centenar de unidades modeladas en 3D, interacción con los fenómenos naturales (niebla, lluvia y tormentas) fielmente reproducidos, nuevas condiciones de victoria, despliegue de efectivos aleatorio y una interfaz revisada. Más y mejor, «Panzer General 3», pero sin perder de vista el exitoso espíritu de la familia.

Por fin tendremos la oportunidad de disfrutar de un juego de estrategia imponente, desarrollado en exclusiva para una consola, y si esto fuera poco, baste comentar que el soporte será la anhelada PlayStation 2. El responsable de esta golosina es, en definitiva, Electronic Arts: garantía de éxito. Compañía experimentada en el género, y que tras la publicación de «Shogun: Total War» continúa explotando el filón con «Kessen». Su contenido será la contienda por el poder en el Japón del siglo XVII, para lo cual habremos de emplear multitudinarios ejércitos, cuya soldadesca presumiblemente estará dotada de conductas individualizadas. Todo transcurrirá en estricto tiempo, y espacio, real y por lo que hemos visto, la puesta en escena será simplemente... espectacular.

Temas para Debate

En primer lugar, Hipólito García Velasco responde a la pregunta: ¿cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?, decantándose por «WarCraft II», en base a la gran adicción que genera en todo aquel tiene la suerte de introducirse en él. A pesar de esto no deja de reconocer el mérito de otros grandes títulos, como «Age of Empires» y «StarCraft» entre otros, sobre los que arguye: "...Son juegos muy buenos: unos por su estética, otros por sus gráficos (aunque un programa tenga unos gráficos no muy buenos no por eso va a ser un juego malo, al revés puede tener todas las expectativas para ser un buen título), otros por el contexto..." Confiemos en que la tercera parte de «WarCraft» no defraude a los seguidores como Hipólito.



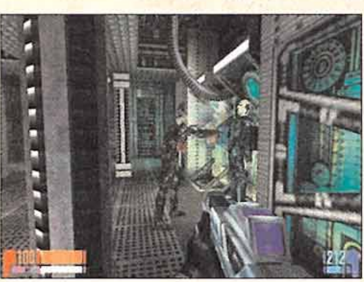
Otro lector, sin identificarse, aporta un rayo de luz al argumento del que sería el mejor juego de estrategia. Nuestro anónimo amigo, opina que un título para este género cuyo argumento girara en torno a la tercera edad del Señor de los Anillos tendría éxito seguro; a la hora de justificar su tesis recurre a un remoto precedente para Spectrum, llamado «The war in the Middle Earth». Sus reflexiones vienen a concluir con la siguiente enumeración: "...Sería increíble con los medios actuales, y de desarrollo parecido a «Civilitation» o a «Age of Empires», para mí los mejores juegos de estrategia, manejar a todos esos héroes, cargar con los caballeros de Rohan, luchar en la puerta negra contra Trolls y ejércitos completos de hombres del este, emboscar a orcos en Ithilien, defenderse en el abismo de Helm,..., sólo de pensarlo se me pone la carne de gallina...". Todos los seguidores de las aventuras de Gandalf, así como de sus amigos hobbits, podéis reproducir los capítulos de sus peripecias con el editor de «WarCraft II», en tanto que el reino de Azeroth así como sus moradores no son más que un reflejo de la Tierra Media ideada por el genial Tolkien. ¿Por qué esperar a que nos lo den todo hecho!

Star Trek Voyager: Elite Force

PC



Para hacer aparecer la consola durante el desarrollo del juego presiona la tecla "º" (situada sobre el tabulador o a la izquierda del 1). Ahora teclea lo siguiente: "sv_cheats 1" para activar los trucos. Después puedes teclear alguno de los siguientes códigos para obtener la ventaja indicada en cada uno de ellos.



god - Modo Dios
noclip - No tiemblas al andar
undying - 999 Armadura, 999 Salud
cg_thirdperson 1 - Vision en 3ª persona
notarget - Invisible para los enemigos
map # - Cargar mapa # (mira la lista)
give # - Conseguir objeto # (mira la lista que se adjunta de objetos)

Nombres de los mapas:
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Objetos disponibles:
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade









Clans

PC



Durante el juego pulsa la tecla ' t ' para que aparezca la línea de chat. Luego teclea cualquier código de los siguientes:

/godmode: Modo Dios
/nextlevel: Te lleva al siguiente nivel
/room # : Te transporta a la habitación #
/moregold: 100 de oro extra
/tinymonsters: Monstruos diminutos
/tinyplayers: Jugadores diminutos
/insanity: Los Monstruos atacan de otro modo
/repeat: Repite el último código introducido



Objetos: (usando esta lista, podrás hacer aparecer el objeto deseado)
/spawn 0 - Espada +1
/spawn 1 - Espada +2
/spawn 2 - Espada +3
/spawn 3 - Espada +4
/spawn 4 - Espada +5
/spawn 5 - Escudo +1
/spawn 6 - Escudo +2
/spawn 7 - Escudo +3
/spawn 8 - Escudo +4
/spawn 9 - Escudo +5
/spawn 10 - Anillo de Agilidad
/spawn 11 - Anillo de Fuego(+3 Fuego Mágico)
/spawn 12 - Anillo de la Espada (+3 Espada)
/spawn 13 - Anillo de Destrucción(+3 explosion)
/spawn 14 - Anillo de Hacha (+3 Hacha)
/spawn 15 - Poción de Vida
/spawn 16 - Poción de Mana
/spawn 17 - Poción de Fuerza
/spawn 18 - Poción de Magia
/spawn 19 - Pocion de Vida
/spawn 20 - Veneno
/spawn 21 - llave
/spawn 22 - llave
/spawn 23 - llave
/spawn 24 - llave
/spawn 25 - llave
/spawn 26 - llave
/spawn 27 - Hacha +1
/spawn 28 - Hacha +2
/spawn 29 - Hacha +3
/spawn 30 - Hacha +4
/spawn 31 - Hacha +5
/spawn 32 - Armadura +1
/spawn 33 - Armadura +2
/spawn 34 - Armadura +3
/spawn 35 - Armadura +4
/spawn 36 - Armadura +5
/spawn 37 - 10 Oro
/spawn 38 - 15 Oro
/spawn 39 - 20 Oro
/spawn 40 - 25 Oro
/spawn 41 - 30 Oro
/spawn 42 - Lingote de Oro
/spawn 43 - Lingote de Oro
/spawn 44 - Lingote de Oro
/spawn 45 - Rubi
/spawn 46 - Esmeralda
/spawn 47 - Diamante
/spawn 48 - Collar de rubi
/spawn 49 - Collar de perlas
/spawn 50 - Pergamino de Confusion nivel 1
/spawn 51 - Pergamino de Confusion nivel 2
/spawn 52 - Pergamino de Confusion nivel 3
/spawn 53 - Pergamino de Confusion nivel 4
/spawn 54 - Pergamino de Confusion nivel 5
/spawn 55 - Pergamino de Explosion nivel 1
/spawn 56 - Pergamino de Explosion nivel 2
/spawn 57 - Pergamino de Explosion nivel 3
/spawn 58 - Pergamino de Explosion nivel 4
/spawn 59 - Pergamino de Explosion nivel 5
/spawn 60 - Pergamino de bola de fuego nivel 1
/spawn 61 - Pergamino de bola de fuego nivel 2
/spawn 62 - Pergamino de bola de fuego nivel 3
/spawn 63 - Pergamino de bola de fuego nivel 4
/spawn 64 - Pergamino de bola de fuego nivel 5
/spawn 65 - 1 Oro
/spawn 66 - 2 Oro
/spawn 67 - 3 Oro
/spawn 68 - 4 Oro
/spawn 69 - 5 Oro
/spawn 70 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 1
/spawn 71 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 2
/spawn 72 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 3
/spawn 73 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 4
/spawn 74 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 5
/spawn 75 - Pergamino de relámpago nivel 1
/spawn 76 - Pergamino de relámpago nivel 2
/spawn 77 - Pergamino de relámpago nivel 3
/spawn 78 - Pergamino de relámpago nivel 4
/spawn 79 - Pergamino de relámpago nivel 5
/spawn 80 - Poción Extra de Vida





Mortadelo y Filemón

¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?

¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!

MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?

Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Dos Vaqueros Chapuceros

Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE











NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Dinocrisis



Granadas ilimitadas: Para obtener granadas ilimitadas debes completar el juego tres veces, en modo normal.
Ahorrar munición: Si deseas ahorrar munición, existen muchas áreas en las que puedes utilizar el debilitador y avanzar sin necesidad de gastar tus balas.
Ventajas de las escotillas: Los dinosaurios no pueden atravesarlas, por lo que si algún dinosaurio aparece en ese área en particular no te atacará si estás al otro lado. Eso sí, te mirará con hambre.



Error en el truco de Vampire

Cuando publicamos los trucos de «Vampire. La Mascarada – Redemption» cometimos un error. Para abrir la consola no hay que pulsar la tecla "ñ", sino la que hay sobre el tabulador (o a la izquierda del 1). Pedimos disculpas si esto os ha ocasionado algún problema.

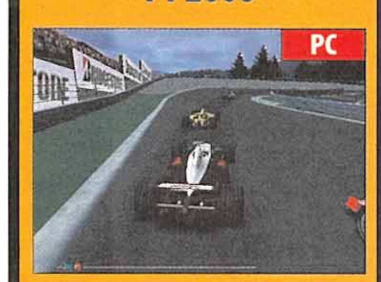
Los Sims; Más vivos que nunca



Mientras estás jugando, pulsa CTRL + SHIFT + C para hacer aparecer una barra de texto en la esquina izquierda de la pantalla. En esa barra, teclea uno de los siguientes códigos:

Rosebud : Obtienes 1 000 Simoleons.
Hist_add : Añade una nueva historia de la familia.
Interests: Muestra la personalidad e intereses.

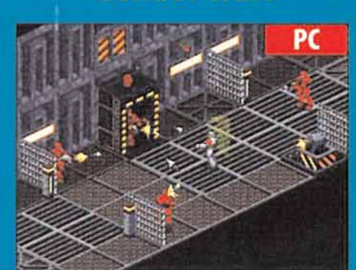
F1 2000



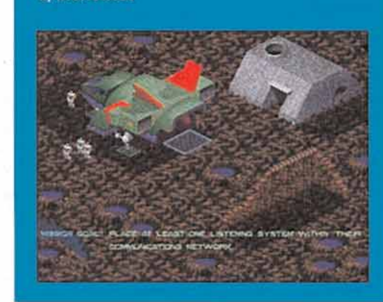
Para doblar tu velocidad: Haz un perfil con el nombre Damon Hill.
El más rápido: En el menú del juego teclea "Hakkinen is the best" (sin comillas). Puedes utilizar este truco con cualquier otro nombre de perfil, siempre tendrás el coche del corredor que escojas, pero mucho más rápido de lo normal.



Gender Wars



BUY A PLAYSTATION, poner este nombre a una partida que salvéis y tendréis vida infinita y armamento infinito. SALMONAXE, teclear durante el juego para activar el cheat mode. A continuación:
W, acabar el nivel
D, memoria
T, edificios transparentes
C, todos los híbridos
L, monolitos



Carmaggedom TDR 2000



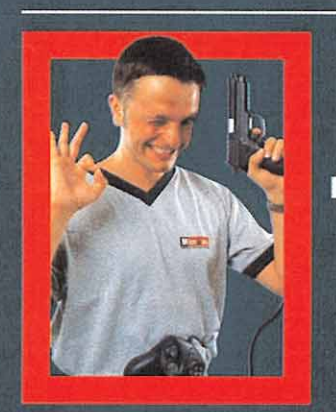




Mientras estás jugando, pulsa la tecla (º) que está a la izquierda del 1 (o sobre la de tabulador) y teclea "HereComesTrouble" para activar el modo trucos. Luego vuelve a pulsar la tecla (º) y teclea uno de los siguientes códigos:

Invincibility: Invencible.
Cash: Obtienes 10,000 dólares.
OpenLevelsGuv: Todos los niveles.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?



Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».



DEUS EX

Crónica de un siniestro **futuro**

Año 2050. La civilización está al borde del colapso. En la economía mundial reina el caos. Un extraño virus causa estragos entre la población, y el terrorismo está a la orden del día. De este torbellino de violencia surge una antigua conspiración para dominar el mundo, una conspiración que en otros tiempos no era más que una leyenda. Nadie cree en su existencia. Nadie...excepto el agente especial J. C. Denton.



Para combatir la delincuencia y acabar con el caos que reina en el planeta, la agencia antiterrorista UNATCO ha diseñado un cuerpo de agentes cuyas habilidades han sido nanoaumentadas mediante ingeniería genética. Entre ellos se encuentran los agentes Anna Navarre y Gunther Hermann, así como el hermano del protagonista, Paul Denton. Todos ellos son chatarra barata en comparación con el agente J.C. Denton, el miembro más capacitado de la UNATCO. No es de extrañar que, además de completar las distintas misiones asignadas, J.C. también tenga que enfrentarse a los celos de su hermano y la envidia de Anna y Gunther. J.C. ha sido entrenado para superar todo tipo de situaciones peligrosas, gracias a su hábil manejo de las armas, y su capacidad para infiltrarse sigilosamente en cualquier instalación. Para aumentar su potencial, puede mejorar cualquiera de las 11 habilidades de que dispone, asignándolas puntos de habilidad, que se obtienen al completar los distintos objetivos, tanto principales como secundarios. Los primeros son obligatorios, pero los segundos sólo sirven para ganar más puntos y objetos. Cada habilidad dispone de cuatro estados: Falto de Formación, Formado, Adelantado y Maestro. Es necesario asignar una determinada cantidad de puntos, que aparece en la pantalla del personaje, para cambiar de estado.
Además, Denton puede aumentar ciertos campos de su anatomía utilizando los nanoaumentos que recogerá a lo largo del juego, abrir cerraduras con las nanollaves, la ganzúa o las multiherramientas, mejorar sus armas con nanokits, y recuperar sus energías con los robots de reparación, las biocélulas y los alimentos. Todo es poco para enfrentarse, con alguna garantía de éxito, a una serie de misiones que cambiarán el Destino de la Humanidad...

Notas importantes:

«Deus Ex» es, posiblemente, uno de los juegos más abiertos que existen. Hay infinidad de caminos diferentes para completar las distintas misiones, y cada uno de los escenarios dispone de dos o tres salidas diferentes, bien sea a través de la puerta principal, una rejilla, un pasaje secreto, etc. Algunas de dichas salidas llevan a los mismos lugares, pero otras conducen a nuevas zonas que pueden derivar en bifurcaciones de la historia. Además, existen muchos objetivos secundarios que no son necesarios para completar el juego, y tres finales diferentes, que se activan en función de la actitud del protagonista frente a los personajes secundarios.
Todas estas razones hacen desaconsejable seguir al pie de la letra esta solución, pues tan sólo se trata de una de las posibles formas de completar el juego. Debe tomarse como una guía de consejos y de posibles caminos a tomar, para obtener pistas que resuelvan un determinado problema. Incluso aunque se sigan fielmente los pasos indicados, es posible que ciertas opciones de la trama no aparezcan, pues dejar escapar a un determinado personaje, no hablar con cierta persona clave, o asesinar con un disparo fortuito a alguien, puede cambiar el rumbo de la historia.

LA ESTATUA DE LA LIBERTAD

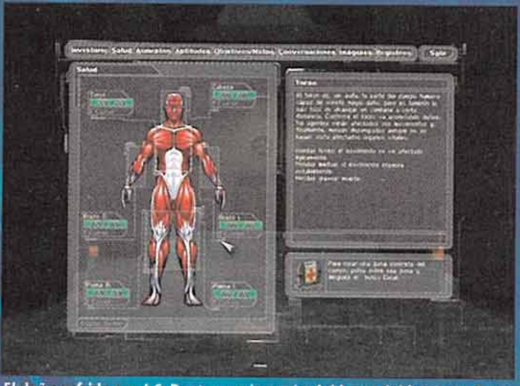
Tras completar el entrenamiento, J.C. Denton ya estaba preparado para enfrentarse a una misión real. Estaba ansioso por descubrir sus nuevas habilidades nanoaumentadas, y su hermano Paul iba a ser el encargado de proporcionarle semejante privilegio. Tras un monótono viaje en barco, J.C. llegó al puerto sur de la isla donde se asienta la Estatua de la Libertad. Al encaminarse hacia unas cajas que había cerca del puerto de atraque, recibió una comunicación de Alex Jacobson, que le ordenaba reunirse con su hermano Paul. El agente se encontraba muy cerca de allí. Encomendó a J.C. la misión de infiltrarse en la Estatua de la Libertad, tomada por unos terroristas, y acabar con su líder. También, si era posible, debía rescatar al agente Gunther Hermman, que había sido atrapado por la banda de asesinos. Para entrar en la estatua podía usar las llaves que le entregaría Harley Filben, en el puerto Norte, aunque seguramente también existía algún tipo de entrada secreta. Una vez recibidas las instrucciones, su hermano Paul le dio a elegir entre tres armas: un fusil, una pistola y una miniballesta. Puesto que esta última era fácil de conseguir si registraba el cuerpo de algún terrorista abatido, se decidió por una de las otras dos. Con los objetivos claros, Denton recogió una palanca que había en el suelo, y la utilizó para abrir las cajas cercanas; así obtuvo unos prismáticos y una ganzúa. Ciertas puertas podrían requerir el gasto de varias ganzúas para abrirlas, en caso de que no se disponga de la llave, por lo que la acumulación de estas herramientas iba a convertirse en una de las tareas básicas para avanzar a lo largo de trama.

SECRETO: Denton también puede sumergirse en el lateral del muelle para nadar hacia unas cajas situadas a la izquierda, que contienen una multiherramienta y una biocélula.

La entrada del complejo estaba protegida por varios guardias de seguridad. El agente podía acabar con ellos en combate frontal, pero era más seguro hacer que lo siguieran hasta el lugar donde se encontraba su hermano y un guardia de la UNATCO, y así acabar con el enemigo más fácilmente.
Ya en el interior de la estructura, J.C. se dirigió hacia la izquierda. Localizó una caja que tuvo que empujar para alcanzar una plataforma, donde encontró una útil granada, dentro de la consabida caja. Pronto cayó en la cuenta de que casi todos los objetos valiosos se encontraban en el interior de los cajones esparcidos por todos los lugares. Avanzando con sigilo, aniquiló a los guardias que surgían a su paso y entró en una puerta que había en la base del montón de cajas, con el logo de la UNATCO.
En el interior del recinto, Denton conversó con Kaplan. En función de las frases elegidas en la conversación, Kaplan le ofreció algunos objetos en venta, junto a la clave de una de las puertas: 0451. Sin perder ni un segundo, el agente especial se dirigió a la izquierda del cuartel general, cerca de la zona vallada, donde estaba la puerta que se abría con la contraseña recién obtenida. Allí encontró un botiquín y algunos dardos. Igualmente, debajo de la mesa estaba el datacubo que contenía el nombre de usuario y la contraseña del panel de seguridad cercano: SATCOM y UNATCO_001, respectivamente. Protegía una valiosa granada EMP situada dentro de una caja que Denton cogió rápidamente.



Caminar con un arma desenfundada levanta sospechas, incluso entre los personajes más amigables



El daño sufrido por J.C. Denton varía según del lugar del impacto. Como en la vida real, si es herido en una pierna no podrá andar.



Las texturas de los personajes están bien conseguidas; los escenarios, en cambio, presentan demasiadas líneas rectas.

NOTA: A partir de este momento, se activa la primera de las posibles bifurcaciones de la trama. Para continuar con la misión, es necesario penetrar en la Estatua de la Libertad. Esto se puede hacer de tres formas diferentes: 1)buscando a Harley Filben, pues posee la llave; 2)rompiendo la cerradura con las ganzúas o algún arma contundente; 3)utilizando una entrada lateral, oculta pero peligrosa. A continuación se ofrecen algunas pistas para cumplir el objetivo empleando cualquiera de las tres opciones disponibles.

1)HARLEY FILBEN

El confidente se encontraba en el muelle Norte de la isla. Para llegar hasta él, Denton regresó a la bifurcación, y tomó el camino izquierdo, hasta que se encontró con varios guardias de la NSF. Tras el inevitable combate, buscó un agujero en la pared, vigilado por un robot de seguridad. Se comunicaba con un edificio que contenía algo de dinero. Continuó por el camino, detrás de unas cajas metálicas, esquivando a los guardias, hasta que encontró un nuevo robot de seguridad, pero éste resultó estar de su parte. Puesto que lo seguía a todos los lados, se convirtió en un interesante aliado para combatir a los futuros enemigos. Pronto localizó una rampa descendente que llevaba hasta el muelle norte. Había varios soldados de la NSF patrullando el lugar, pero sólo tuvo que atraerlos hacia el robot para acabar con ellos.

Al final del muelle encontró a Harley Filben, que le entregó la llave de la Estatua. La mujer que también rondaba por allí le vendió algo de munición y le dio algunas pistas sobre una posible entrada lateral.

SECRETO: Cerca del lugar donde está el confidente, Denton puede sumergirse en el agua para localizar un barco hundido. En su interior hay una pistola y un par de aumentos.

Decidido a entrar en el monumento por la puerta principal, el agente regresó al edificio donde estaba el robot de seguridad enemigo, y registró los alrededores, pues la puerta de entrada a la Estatua se erguía muy cerca. Una cámara de seguridad le añadió un poco más de dificultad al asalto, pero Denton la esquivó con facilidad, y penetró en el recinto con ayuda de la recién adquirida llave.

2)ROMPER LA CERRADURA

También es posible abrir la puerta principal sin buscar la llave. Se requieren bastantes puntos en la habilidad "Abrir Cerraduras", así como algunas ganzúas, pero es otro camino que se puede seguir, evitando así la búsqueda.

3)LA ENTRADA LATERAL

Por último, es posible penetrar en la Estatua de la Libertad por otro lugar. En este caso, desde el muelle de partida hay que caminar hasta la esquina noreste, donde se alza un búnker fuertemente protegido. Cerca hay un grupo de cajas que, al escalarlas, llevan hasta el piso superior de la Estatua. Unas escaleras ascendentes conducen hacia varias bifurcaciones, pero todas llevan al mismo lugar. La zona está plagada de guardias, por lo que Denton tiene que acabar con ellos o esquivarlos. Unas escaleras descienden hasta el primer piso, donde se yergue una cámara de seguridad que hay que esquivar o desactivar.

EL INTERIOR DE LA ESTATUA

La enorme antorcha semidestruida que Denton tenía ante sus ojos, era un fiel reflejo de la decadencia en la que se había sumido el planeta. Pero el agente no había llegado hasta allí para meditar, sino para actuar, así que esquivó al guardia, teniendo especial cuidado para que no activase la alarma, y bajó por un pasaje descendente. Pronto localizó una caja que facilitaba el acceso al conducto de ventilación. Lo siguió hasta el lugar donde estaban los rayos de energía, junto a varios guardias. Para ello, tuvo que abrir una puerta con una ganzúa. Acabó con los vigilantes, esquivó los láseres, y llegó hasta la celda donde estaba Gunther Hermman. Desactivó la cámara de seguridad, y abrió la puerta de la celda, ya sea gracias a su habilidad Informática, o al nombre de usuario y contraseña que había conseguido con ayuda de Paul.

Así fue como liberó al agente secuestrado y le ordenó que escapase de allí. Sin pérdida de tiempo, regresó a la sala de la antorcha y subió las escaleras inexploradas. Tuvo que esquivar una cámara y una torreta, pero ya se estaba acostumbrando a ello, así que superó el obstáculo con facilidad.

Subió toda las escaleras que surgieron a su paso, esquivando, adormeciendo, envenenando o acabando con los guardias, hasta que recibió una comunicación de Alex, y se encontró cara a cara con el líder terrorista. En aquella conversación, J.C. Denton se enteró de la conspiración del gobierno en relación con el virus "la Muerte Gris", así como el destino del cargamento de la vacuna Ambrosía. Este fue el primero de los muchos vuelcos del destino que sufriría, a lo largo de los próximos días. Mientras asimilaba la información recibida, recogió un Aumento y exploró tranquilamente la isla, para recoger aquellos objetos que pudiese haber olvidado, antes de regresar al cuartel de la UNATCO. Allí fue recibido por su hermano, que le puso al corriente de la nueva situación.

EL CUARTEL GENERAL DE LA UNATCO

Ya en el interior del recinto militar, J.C. Denton se dirigió hacia el lugar donde estaba el escáner de retina, y lo utilizó para cruzar la puerta. Bajó las escaleras y registró todo el edificio. Puesto que allí no había peligro, dedicó todo su tiempo a explorar concienzudamente el lugar, para recoger algunos ítems, y hablar con todos sus compañeros. Su oficina se encontraba cerca del despacho de Manderly. La sala de recreo también estaba en el mismo piso, y el resto de estancias, un poco más abajo. Existían también cuartos cerrados que podía abrir con las ganzúas, pero era más seguro buscar las nanollaves dispersas por el resto de salas. Así, por ejemplo, la llave del armario estaba en el despacho de la secretaria de Manderly, y la de la oficina cerrada en una estancia oculta, a la que se podía acceder agachándose cerca de la máquina de pinball. J.C. Denton también podía activar el aumento adquirido con anterioridad en la sala médica. Una vez explorado el cuartel, se dirigió al despacho de Manderly, donde recibió las instrucciones de la siguiente misión: debía embarcar en la lancha de la policía, y dirigirse al parque Battery. Antes de marcharse de allí, recogió los caramelos, pues podrían serle útiles más adelante.

NUEVA YORK. LA VACUNA AMBROSÍA

El barco policial flotaba en el muelle Sur, justo donde había comenzado su primera misión. El largo viaje terminó en los alrededores del castillo Clinton. Anna Navarre le explicó que un grupo de terroristas se había colado en el recinto, con un barril de Ambrosía. Denton debía penetrar en el castillo y recuperar el barril. Podía asaltar la fortaleza por la puerta principal, arriesgando su vida, o buscar un par de entradas secretas.

OPCIÓN 1: LA PUERTA PRINCIPAL

Este es el camino más directo. Anna guiará a Denton hasta la puerta frontal, y el agente tendrá que abrirse paso a tiros hasta el interior. Por suerte, cuenta con la ayuda de varios militares de la UNATCO, que abatirán a algunos enemigos.

OPCIÓN 2: LA MÁQUINA DE BEBIDAS

Cerca del muelle hay un niño hambriento. Si Denton le entrega algún caramelo o un alimento, le dirá que existe una entrada secreta detrás de la máquina de soda. Este camino conduce a una especie de laberinto en el que es posible perderse, pero es el más seguro.

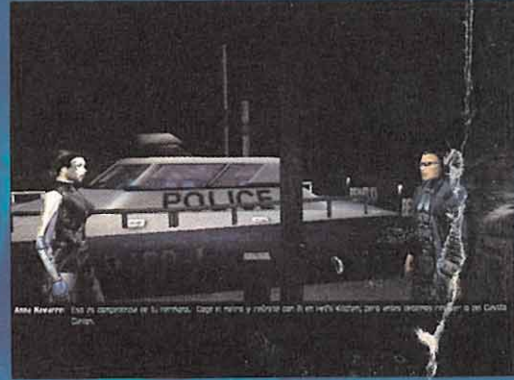
OPCIÓN 3: EL MONTÓN DE CAJAS

Esta opción sólo se puede utilizar si Denton ha empleado el aumento de Fuerza en el nivel anterior. En ese caso, debe dirigirse a uno de los laterales del castillo, donde reposan tres cajas apiladas. Allí arriba, detrás de varias cajas más pequeñas, hay un pasaje que puede desbloquear si las empuja con el aumento activado. Una vez en el interior del castillo, Denton se dirigió a la estructura central. Allí encontró a otro niño; un simple ca-

El nivel de dificultad seleccionable al principio de la partida, sólo influye en el daño que los enemigos ocasionan al protagonista


Existen, literalmente, centenares de personajes secundarios y, como en la vida real, la mayoría no quieren saber nada de nosotros.


No hay nada como una buena explosión. Aunque ese soldado que se puede adivinar en medio de las llamas no debe estar pensando lo mismo...



Las escenas intermedias son muy abundantes, e incluyen centenares de diálogos, a los que, a veces, conviene prestar mucha atención.

ramelo sirvió de inocente soborno para que el pequeño le comunicase los planes de los terroristas. En una estancia cercana también encontró la llave de la puerta conectada con el hueco de la escalera. El código para abrir el panel de este lugar se encontraba en una caja situada junto al niño: 666.

A continuación, el agente bajó por las escaleras y penetró por la única puerta abierta. Tuvo que abatir a un terrorista para poder continuar. Pronto llegó hasta una estancia vigilada por una cámara y una torreta. Semejante recibimiento sólo podía significar que se hallaba en el buen camino. Como esperaba, sólo tuvo que caminar unos metros, hasta encontrar el barril que contenía la vacuna Ambrosía.

En ese momento, Alex emergió por el comunicador y le ordenó que se reuniese con Anna. La agente especial le pidió que se dirigiese al metro y rescatase a los rehenes que allí había.

EL METRO SUBTERRÁNEO

La estación de metro de Battery Park se encontraba cerca del castillo Clinton. J.C. Denton podía entrar por la entrada principal, o buscar una trampilla que llevaba a los conductos de ventilación situada en una pequeña caseta junto a la boca del metro. En el interior del subterráneo, abatió a los terroristas que salieron a su paso, poniendo especial cuidado para no disparar a los cartuchos de TNT esparcidos por todos los sitios, pues acabarían con la vida de los rehenes. Finalmente, llegó hasta una rayos energéticos que desactivó con una granada EMP. Aprovechó el momento de confusión para liberar a los prisioneros y hablar con ellos. Ya sólo tuvo que tomar el tren para llegar a su siguiente destino.

LA COCINA DEL INFIERNO

Cuando el metro se detuvo, J.C. habló con todos los personajes que salieron a su paso, hasta que localizó a su hermano, en la salida de la estación. Paul le comunicó su nueva misión, que consistía en hallar el campo EMP situado en un almacén. Pero, primero, debía encontrar la forma de llegar hasta allí. Paul también le entregó la llave de su habitación, en el hotel cercano, donde podría encontrar algunos valiosos objetos. Ya en las calles de Nueva York, tomó el pasaje del oeste, hasta llegar al hotel. En el interior del recinto se enfrentó a otro grupo de terroristas que también habían tomado algunos rehenes.

SECRETO: En el callejón lateral del hotel hay una valla con un agujero. Se puede escalar para penetrar en el edificio por el segundo piso, desde donde es más fácil abatir a los terroristas.

Una vez liquidada toda resistencia, Denton habló con el dueño del hotel. Éste le agradeció su liberación y le pidió que buscase a su hija. También recogió una llave que había detrás del mostrador. A continuación, buscó la habitación de Paul. Allí había un datacubo donde se le invitaba a mirar detrás del cuadro, y "recordar contar hacia atrás, desde el cuatro". Eso significaba que la clave de la caja fuerte era 4321. Encontró varios objetos valiosos. Sin duda, su hermano sabía cómo cuidarle... Por último, recogió la contraseña de Paul para entrar en la red de Nueva York, o NYNet, y buscó la otra habitación de la planta, a la que también podía acceder gracias a la llave de la portería. En su interior halló algunos objetos interesantes. Ya no tenía nada que hacer allí, así que salió del hotel y se dejó guiar por los disparos que resonaban desde una de las esquinas. Ayudó a los soldados de la UNATCO a acabar con un puñado de terroristas, y buscó la llave de la tienda que reposaba por el lugar.

LA CLÍNICA GRATUITA

Más allá del campo de batalla, encontró la clínica gratuita donde los enfermos del virus se pudrían lentamente, pues ellos no tenía acceso a la vacuna. Al final de uno de los pasillos localizó una sala de consulta donde un enfadado paciente se encaraba con el médico. Denton le "invitó" a que se marchase, y así el doctor le ofreció sus servicios con un 40 por ciento de descuento. Sanado de sus heridas, regresó al hotel y buscó el último edificio, donde se encontraba la entrada de la Taberna Inframundo. Allí mantuvo una interesante charla con Jock, el piloto, pero tuvo que invitarle a varias cervezas para sacarle toda la información. Después, en la sala contigua, una mujer le comentó que su amiga, Sandra Renton, estaba siendo molestada por Johnny en el exterior. Como agente de la ley que era, Denton salió del bar, torció a la derecha, y se introdujo en el callejón lateral donde Sandra y el hombre charlaban de mala manera. Para rescatar a la mujer, J.C. podía dar dinero al hombre, matarlo o asustarlo con una amenaza de muerte. En agradecimiento por su ayuda, Sandra, que resultó ser la hija del dueño del hotel, le dio la contraseña de la guarida de Smuggler, el contrabandista. Podía llegar hasta allí por la entrada principal, o buscar otro camino lateral, cerca de la estación de metro. Denton dejó atrás la cancha de baloncesto, y acabó con dos terroristas, que estaban a punto de asesinar a un hombre. A cambio, la agradecida víctima le ofreció una contraseña.

Tan sólo tuvo que andar unos metros por el callejón hasta localizar dos grandes trailers. Dentro de uno de ellos había una escalera comunicada con la guarida del contrabandista. La entrada estaba protegida por una barrera de rayos láser, pero el agente podía superarla fácilmente si escalaba las cajas cercanas o desactivaba el mecanismo en el panel.

Sea como fuere, consiguió su objetivo: hablar con el contrabandista. Éste le comunicó la localización de un laboratorio secreto, al que podía llegar a través de las alcantarillas de la ciudad. Le entregó la llave que abría el acceso a dicho recinto, pero también le pidió que liberase a uno de sus amigos, prisionero en el laboratorio. No le quedó más remedio que aceptar...

Las habilidades más prácticas son la capacidad de forzar cerraduras, la electrónica y los conocimientos en informática que nos darán acceso a los ordenadores

SECRETO: El hombre ofrecerá a Denton varios objetos, pero es mejor rechazarlos pues, cuando el agente libere a su amigo, podrá adquirirlos a un precio mucho más bajo

LAS ALCANTARILLAS

La entrada al subterráneo se hallaba cerca de la escalera de incendios en el lateral del hotel, y también al lado de la estación del metro. Denton se decidió por esta última. Abrió la tapa con ayuda de la llave del contrabandista. El lugar estaba plagado de rayos de energía que activaban cámaras y torretas, por lo que debía hacer un constante uso de las multiherramientas, para inutilizar los mecanismos. No tardó mucho tiempo en llegar hasta un panel de seguridad. Giró hacia el este y subió por unas escaleras, para encontrar un par de códigos y algunos objetos. El lugar estaba tomado por un grupo que se hacía llamar "MJ12". Regresó al panel y lo desactivó con el código recién descubierto. Llegó hasta otro teclado de seguridad, pero todos ellos aceptaban el mismo código. Aprovechó la información que había recopilado para programar un ordenador que había en una pared, y rotar el puente. Al otro lado, se hallaba el laboratorio donde estaba preso el compañero del contrabandista, Schick. Tuvo que enfrentarse a muchos guardias para llegar hasta él, pero ya estaba acostumbrado. Cerca del laboratorio estaba la armería, que J.C. no dudó en explorar para recopilar varias armas de grueso calibre. De regreso a la entrada de las alcantarillas, fueron atacados por más terroristas, así que el agente tuvo que ordenar a Schick que se escondiese, mientras él se hacía cargo de la situación. Finalmente, consiguieron escapar de los subterráneos. Agradecido por el cumplimiento del trato, el contrabandista rebajó notablemente los precios.

EL ALMACÉN

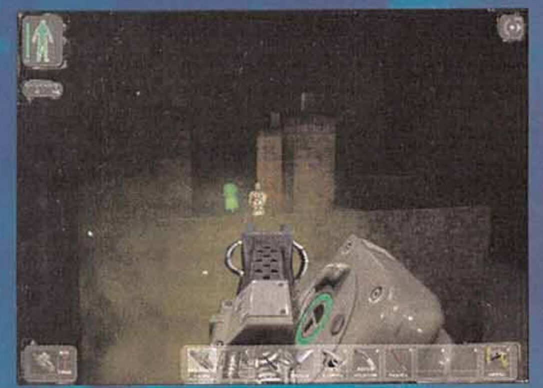
Cumplidas las misiones secundarias, Denton se dispuso a cumplir el objetivo principal: entrar en el almacén. Se dirigió a la fábrica con el cartel "Osgood e hijos" y abrió la puerta con la nanollave, aunque también podía forzarla. Tenía que llegar hasta el tejado y existían dos formas diferentes de hacerlo.

OPCIÓN 1: EL SÓTANO

En una de las paredes del habitáculo, hay un grupo de cajas. Si Denton las aparta, dejan al descubierto un túnel protegido por varias torretas y rayos láser. Al final del mismo se activa un ascensor que lleva al tejado.

OPCIÓN 2: EL PISO PRINCIPAL

Basta con seguir por la puerta de entrada hasta una escalera de incendios que se comunica directamente con el tejado.



Si frente a nosotros se encuentra un enemigo, cuando le apuntemos el cursor se volverá rojo. Es hora de darle al gatillo...

En la cúspide del edificio, J.C. Denton tuvo que enfrentarse a peligrosos francotiradores. Avanzó por el tejado hasta divisar una plancha de madera junto a una ventana, que no dudó en empujar para facilitar el peligroso salto hacia el otro lado. Como recompensa, obtuvo un botiquín junto a una caja de cartón. Regresó a la ventana y bajó por la escalera de incendios. Para llegar al lugar donde estaba el reactor, en la planta central del siguiente edificio, podía escalar por el tejado, penetrar por el sótano, o directamente por la entrada principal. Decidió continuar por los tejados, pues era el lugar más seguro, y así llegó hasta el ordenador que controlaba el reactor. Si sus habilidades informáticas eran elevadas, podía "hackear" el ordenador para provocar la explosión del mismo, aunque se obtenía el mismo resultado si disparaba a un barril cercano a dos extraños cilindros, en una esquina cercana.

Sin perder ni un segundo, rompió el espejo que escondía la ventana de salida, y subió varias escaleras, hasta llegar al tejado. Allí se reunió con Gunther y Jock, que le llevaron en helicóptero hasta la seguridad del Cuartel General. Recargó las biocélulas con el robot de reparación cercano, visitó a los prisioneros, revisó su correo electrónico, y se encaminó al despacho de Manderly, donde escuchó una misteriosa conversación en la que participaban su superior y un funcionario del gobierno. El hermano de Denton, Paul, estaba a punto de ser despedido, y los avances en la investigación del virus parecían encaminar los futuros pasos del agente especial hacia la exótica Hong Kong. Cuando el funcionario salió del despacho, Denton no dudó en hacerle algunas preguntas. A continuación, presentó el informe a Manderly, y descubrió que la anterior misión fue un fracaso, y que Paul había desaparecido. Su nueva asignación consistía en seguir la pista del cargamento de Ambrosía. Habló con Jaime, Anna y Carter para obtener más objetos, así como importante información relacionada con el curso de los acontecimientos. Finalmente, tomó el helicóptero que lo llevó de vuelta a Battery Park.



EL EDITOR DE NIVELES

«Deus Ex» incorpora la posibilidad de diseñar nuestros propios mapas. Lamentablemente, las herramientas necesarias no están incluidas en el CD del juego, por lo que es necesario descargarlas de Internet. El paquete necesario se llama "Deus Ex SDK" y ocupa alrededor de 5 Megas.

Puede encontrarse en las siguientes páginas web:

www.deusex.com

www.eidosinteractive.com

"Deus Ex SDK" va mucho más allá del simple editor de niveles, pues también permite crear mapas desde cero, y programar nuevas misiones. En realidad, se trata de una versión remozada del conocido "UnrealEd", por lo que cualquier jugador que haya diseñado niveles para «Unreal Tournament», podrá utilizarlo con extrema facilidad. Su potencia y calidad están completamente garantizadas. Entre otras cosas, incluye la posibilidad de colocar personajes y objetos en el mundo, programar conversaciones, controlar la Inteligencia Artificial de los enemigos, crear "scripts" de movimientos de cámara, etc.

Para preparar las mencionadas conversaciones, incluye un práctico editor llamado "ConEdit", en donde es posible controlar las cámaras mientras los personajes hablan, así como realizar todo tipo de "zooms" y efecto cinematográficos. Incluso admite el uso de archivos de música (MP3) para grabar nuevas voces e incorporarlas al editor.

Para obtener varios manuales de uso, así como nuevos mapas y consejos, se pueden visitar algunas páginas web de fans, como:

www.dxnation.com

www.rpgplanet.com/deusex/

NUEVA YORK. SEGUNDA PARTE

La única pista medianamente concluyente que J.C. Denton tenía en su poder, estaba relacionada con los misteriosos "hombres topo", lo que significaba que el mejor lugar para comenzar a buscar era en la estación de metro. Se dirigió hacia allí, y habló con un mendigo, cerca del vagón de tren, que le ofreció una contraseña para descubrir el código de los terroristas, a cambio de unos centenares de créditos. Le reveló esta contraseña a Curly, que vivía en una casa cercana, y éste le ofreció el código final: 6651. Lo utilizó en la cabina para localizar un nuevo túnel.

NOTA: Si Denton liberó al hombre que estaba a punto de ser asesinado cerca de la cancha de baloncesto, en la misión anterior, ya debería tener este código en su poder.

Ya en la estación del Puente de Brooklyn, habló con un hombre que le pidió que restableciese el flujo de agua de la sala contigua, pero la entrada estaba bloqueada. Por suerte, pudo activar el mecanismo con una LAM –una granada ligera de ataque–, lanzándola por el hueco. Después, apoyándose en las tuberías, giró las válvulas. A cambio del favor, Charlie le indicó la clave y donde se encontraba el panel de entrada de la guarida de los hombres-topo: en el servicio de señoras.

NOTA: Si el agente especial no tiene una LAM en el inventario, puede ofrecérselo El Rey, que deambula por el piso superior, a cambio de 750 créditos o de completar un "trabajito" para él.

LOS HOMBRES-TOPO

Los túneles verdosos del metro servían de centro de operaciones para la banda de terroristas. J.C. bajó por la escalera y torció a la derecha, hacia el túnel donde patrullaban varios terroristas. Intentó acabar con ellos sigilosamente, pues si era descubierto avisarían al resto, y así pudo hablar con los mendigos que deambulaban por el lugar. Uno de ellos le confesó el paradero de su líder. En una de las esquinas del túnel, rompió dos cajas de cartón y así halló el escondrijo del jefe del grupo. Éste le entregó la llave del lavabo de caballeros.

Con el objetivo completo, el agente regresó a la escalera de partida, pero no la subió, sino que continuó por el túnel hasta el servicio masculino. Abrió la puerta con la recién adquirida llave, y saltó sobre unas tuberías para poder continuar. Un poco más adelante, esquivó las cámaras de seguridad y acabó con un terrorista que llevaba una valiosa nanollave, indispensable para penetrar en el siguiente recinto. Seguidamente se subió a una caja situada a la izquierda, y desde allí saltó al agua que llevaba hasta un nuevo pasaje. Subió una escalera y se topó con dos peligrosos centinelas. Los esquivó como pudo, hasta una pequeña sala informatizada donde encontró un datacubo con una contraseña y una multiherramienta.

No tardó en llegar hasta la base terrorista. El lugar estaba plagado de guardias, por lo que avanzó con sigilo, registrando las oficinas que salían a su paso. En el piso de arriba encontró la sala de ordenadores, donde pudo desactivar algunas medidas de seguridad.

La puerta cercana al laboratorio llevaba hasta un pasaje fuertemente protegido con un gran cartel con la palabra EXIT. Lo siguió durante un trecho, hasta una nueva edificación con un nuevo cartel: "Boat House". Allí encontró una nueva nanollave.

EL HANGAR

Sin desfallecer ni un segundo, pese a los combates y las largas carreras que había mantenido durante las últimas horas, el agente Denton arribó hasta unas grandes puertas, que marcaban la entrada a la pista de aterrizaje y el hangar. Creó una escalera artificial amontonando cajas, para llegar hasta la ventana abierta de los barracones. En uno de los edificios encontró una caja que contenía el código del hangar: 5912. Ya en interior del recinto, Paul se puso en contacto con él, para confesarle sus inclinaciones terroristas.

El último barril de Ambrosía se encontraba en el interior del 747. Sin pensárselo dos veces, J.C. Denton se introdujo en el interior del aparato, y se dispuso a explorarlo. Examinó la zona izquierda, hacia unas escaleras descendentes, donde descubrió la mencionada vacuna y un dispositivo de aumento. Abrió el cerrojo con las multiherramientas –aunque también podía emplear el código que estaba junto a Lebedev. Regresó por donde había venido y subió un par de escalas, hasta la sala de control del avión. Allí estaba la llave de la oficina de Lebedev, situada en el piso inferior.

NOTA: Una vez localizado el terrorista, se pueden realizar cuatro acciones distintas:

-Matar a Lebedev, tal como exigen los objetivos de la misión.

-Hablar con él y esperar a que Anna Navarre sea la que acabe con su vida.

-Esperar a que Anna asesine a Lebedev, y acabar también con Anna.

-Matar a Anna, y dejar con vida a Lebelev.

Dependiendo de la decisión tomada, se accederá a uno de los cuatro tres diferentes.

Cumplidos los objetivos marcados por la UNATCO o la propia iniciativa de Denton, el agente regresó a la parte trasera del hangar y buscó a Gunther, que deambulaba por un edificio


Los efectos de luces ayudan a recrear la atmósfera adecuada, aunque abundan demasiado los escenarios oscuros.


Una imagen insólita: J.C. Denton, mirándose a un espejo. Y es que hay que retocarse el pelo antes de salir a acabar con los soldados de la NSF…


En Hong Kong, el agente especial se las tendrá que ver con los miembros más peligrosos de la mafia china.

cercano. Éste le confesó que estaba deseoso por acabar con la vida de Paul, ahora que se había convertido en un terrorista. Sin querer forzar las cosas por el momento, Denton buscó el helicóptero de Jock y regresó al Cuartel General.

LAS COSAS SE COMPLICAN

Nada más entrar en la fortaleza de la UNATCO, su presencia fue requerida por Manderly. J.C. Denton le contó lo que había pasado en el hangar, y pronto conoció su siguiente destino: Hong Kong. Aunque, antes, aún tendría que resolver algunos asuntos en la ciudad.

La secretaria de su superior le pidió que, si veía a Jaime, le dijese que Walton Simons lo estaba buscando. Encontró a ambos en la sala de recreo. La inevitable conversación dejó algunas preguntas en el aire, por lo que Denton no vaciló en hablar con Alex y Carter para aclarar algunos puntos. Ya en el helicóptero, J.C. Denton estaba preparado para su largo viaje a China, pero un imprevisto cambio de planes le llevó de vuelta a Nueva York. Paul necesitaba su ayuda…

NUEVA YORK
LOS HERMANOS

El helicóptero dejó al agente especial en el tejado del hotel. Denton penetró en el interior y pudo escuchar la conversación entre el dueño del hotel y su hija, Sandra. Llegó a tiempo para descubrir la presencia de Jojo, que se la tenía jurada desde que el agente especial "asustó" a Johnny en su anterior visita al lugar. Una bala en el sitio correcto acabó con la discusión.

Sin perder ni un segundo, se dirigió a la habitación de Paul. Éste le aconsejó leer un mensaje suyo en el cuartel general de la NSF. Mientras Denton ordenaba sus pensamientos, algo confusos tras los últimos acontecimientos, se dirigió al lugar donde había explosionado el generador. Por suerte, ahora no tuvo que librar ningún combate. A cambio, tendría que sudar tinta para recorrer el sótano y obtener los nombres de usuario y la contraseña de los ordenadores de la NSF, y así descubrir toda la verdad sobre las sucias maniobras de la UNATCO. Los "logins" que debía utilizar eran MCOLLINS y NAPOLEON, y la contraseña para ambos, REVOLUTION –REVOLUCION en castellano–. Igualmente, si su nivel de informática era muy elevado, Denton también podía "hackear" los ordenadores y ahorrarse problemas. Hecha la elección del método, se dirigió al tejado, a la sala de comunicaciones, e introdujo el primer nombre de usuario y la contraseña en el ordenador. Al activar todas las opciones, se abrió una nueva puerta. Repitió la operación en el segundo ordenador, empleando el segundo "login" y la misma contraseña.

Tras enviar el mensaje, salió al tejado y acabó con todos los francotiradores que surgieron a su paso. Fue descendiendo por los distintos niveles, hasta que llegó al hotel y corrió a reunirse con su hermano. La charla fue interrumpida por un amenazante golpeo en la puerta. Había llegado el momento de tomar una nueva e importante decisión.

OPCIÓN 1: ESCAPAR POR LA VENTANA

Cuando los agentes comiencen a entrar en la habitación, Denton puede escapar por la ventana. Tendrá que correr hacia la estación, esquivando a los robots de seguridad, e introducir el código que Paul le entregó, -6282- para acceder al interior y tomar el tren. Es la opción más segura pero, a cambio, Paul será asesinado por los agentes.

OPCIÓN 2: AYUDAR A PAUL

Si J.C. Denton decide quedarse, tendrá que estar bien preparado para mantener un agónico combate contra los agentes enviados por el gobierno. La mejor táctica consiste en lanzar granadas de gas para atontar al enemigo, e ir acabando poco a poco con ellos. Paul escapará hacia un destino desconocido, mientras Denton deberá dirigirse a la estación y tomar el tren.

Sea cual sea la decisión tomada, Gunther acabará capturando al agente, por lo que la huida terminará en los sótanos secretos del cuartel general de la UNATCO.

MAJESTIC 12

Tal como J.C. Denton sospechaba desde el principio, la mayor parte de los agentes nanoaumentados de la sección antiterrorista estaban metidos en turbios asuntos relacionados con las conspiraciones alienígenas y el famoso virus "la Muerte Gris". Lamentablemente, ahora estaba prisionero en una celda inexpugnable, así que no podía hacer nada al respecto. O, al menos, eso era lo que él pensaba…

Cuando se acercó a la puerta, recibió la comunicación de un misterioso ser llamado Daedalus, que le avisó sobre el inmediato corte de corriente, para que pudiese escapar. Denton no lo dudó ni un segundo: esquivó hábilmente a los guardias, escondiéndose tras las cajas, y se adentró en el despacho cercano, donde recogió una porra y los códigos de las celdas y de la propia puerta de salida. Regresó a la sala de detención, para abrirlas, y así se hizo con un botiquín y la inestimable ayuda de Miguel, que le ofreció valiosas pistas para escapar del lugar. Abrió la puerta de la sala de detención con el código correspondiente; de nuevo, recibió la llamada del misterioso Daedalus. Parecía saber muy bien lo que quería, pues le ordenó dirigirse al sur, hacia la Sala de Mantenimiento de Robots. Ya en el interior, el agente giró a la izquierda y subió las escaleras. Acabó con la resistencia que surgió a su paso y buscó el código de la armería, en un despacho cercano. A continuación, regresó por donde había venido y se encaminó hacia el sur, hasta toparse con varios robots de seguridad. Sigilosamente, los esquivó como pudo y penetró en la armería. Tuvo que engañar a una cámara para subir las escaleras y llegar hasta el panel de control que, convenientemente "hackeado", le permitió desactivar los robots y tomar el control de la torreta cercana, para acabar con los guardias. Ahora ya podía recoger sus armas con tranquilidad. Se cuidó de buscar las que había usado, pues poseían kits de mejora –si los había usado– que el resto de armas no tenían. También manipuló el ordenador cercano para obtener el código del rifle de plasma, aunque su utilización exigía un gran espacio en el inventario. En cualquier caso, recuperó sus pertenencias y regresó por donde había venido, dejando atrás la Sala de Mantenimiento de los Robots y las celdas, hasta llegar a los Laboratorios. Por el camino, se encontró con el doctor Moreau, que le facilitó el código de la sala médica. No tuvo que andar mucho para encontrar, a la derecha del pasillo central del complejo, el mencionado lugar que estaba buscando.

NOTA: Dependiendo de las acciones realizadas en misiones anteriores, en el interior de dicha estancia encontrará a Paul vivo o muerto.

Tras ver a su hermano, Denton recibió la llamada de Daedalus, y obtuvo el código de escape del recinto. Volvió sobre sus pasos, a la sala de control, y buscó el panel donde pudo introducir la contraseña recién adquirida, para regresar al nivel 3 del Cuartel General de la UNATCO.

Jaime le entregó otro aumento, y Denton le pidió que actuase de espía para él. También habló con Alex, que le encomendó la tarea de matar a Anna Navarre –si no lo había hecho ya. La traidora se encontraba cerca del lugar. Al comunicarle la muerte de la mujer a Alex, le entregó una nueva nanollave.

SECRETO: Si Denton "hackea" los ordenadores de Anna y Manderly, puede obtener las dos palabras que, al pronunciarlas, desactivan por completo a Anna Navarre, evitando así un complicado combate.

Tras cumplir la misión, el agente habló con Carter para aprovisionarse en la armería, e hizo una visita a su superior, Manderly. La conversación terminó de mala manera, así que no le quedó más remedio que acabar con él. Habló con Simons sobre el asunto, y fue a buscar a Jock, cuyo helicóptero ya estaba preparado para viajar, por fin, a la lejana y peligrosa China.

HONG KONG

El recibimiento no fue, ni mucho menos, amistoso: el MJ12 había descubierto las intenciones del helicóptero, y lo había guiado por control remoto hasta la pista de aterrizaje. Las armas del aparato habían sido desactivadas, por lo que Denton debía desactivar el mecanismo de tracción en la cubierta de vuelo, para así poder escapar.

Discretamente, se escurrió por detrás del helicóptero y buscó una rejilla de ventilación. Exploró el estrecho pasadizo hasta

> El inventario de «Deus Ex» es limitado, así que de vez en cuando conviene hacer "limpieza general"


El mercado de Wan Chi es un lugar plagado de interesantes posibilidades. El Club Lucky Money es la más atractiva de todas…


No conviene ir por los recintos militares con el arma desenfundada. Los soldados podrían mosquearse.


Enormes robots de seguridad patrullan los lugares más importantes de esta zona. Enfrentarse cara a cara con ellos es poco menos que un suicidio.

que encontró una nanollave, y un datacubo encima de una mesa. Siguió explorando el laberinto de conductos y, por fin, halló el panel de seguridad donde pudo introducir el código recién descubierto, que inundó los niveles inferiores con gas tóxico. Sin perder ni un segundo, regresó por donde había venido hasta salir al exterior por la rejilla.

A continuación, atravesó la puerta de la izquierda y bajó las escaleras, camino de los barracones. El gas había acabado con casi todos los guardias, pero aún quedaba alguno vivo, que no dudó en eliminar. La llave de la cubierta de vuelo debía estar en alguna de las taquillas, así que fue abriendo todas hasta que dio con ella.

SECRETO: También es posible abrir todas las taquillas de golpe con una granada LAM. Ideal para ahorrar unas cuantas ganzúas…

Con la nanollave en su poder, el agente especial volvió sobre sus pasos y subió al piso superior, para entrar en la sala de control. Apretó el botón de bloqueo de armas, y el helicóptero quedó liberado. Jock no perdió el tiempo: de un certero disparo, destrozó la puerta que llevaba al ascensor de acceso a la ciudad. Por desgracia, habían perdido mucho tiempo en la operación, y las 20 horas de vida que le quedaban a J.C. Denton, antes de autodestruirse, se habían reducido considerablemente.

EL MERCADO WAN CHAI

Sin perder ni un segundo, los dos agentes se dirigieron al gran edificio rojizo que sobresalía entre las caóticas construcciones orientales. En el interior, un funcionario le encargó buscar a Maggie Chow, que vivía en el 1313 de la calle Tonochi. Sólo tuvo que seguir los carteles indicadores hasta un gran puente destruido. Puesto que era muy peligroso saltar al otro lado, buscó otro puente más pequeño, unos metros más adelante, y después remontó el camino desviado para retornar a la calle Tonochi. En el portal 1313, tomó el ascensor y penetró en el despacho de Maggie, precedido por la doncella. Mantuvo una aburrida conversación política con la mujer, vieja conocida de su hermano Paul.

Había algo que no le gustaba, así que Denton decidió investigar un poco más. Cuando la doncella desapareció del lugar, examinó la lámpara que colgaba del techo, cerca de la esquina junto al ascensor, y abrió un pasaje secreto que llevaba hasta una puerta accesible mediante una multiherramienta. Al otro lado, localizó una potente espada samurai.

NOTA: Si la presencia de Maggie o su doncella impiden al agente investigar a fondo el recinto, puede acabar con sus vidas pues, en realidad, son espías del MJ12.

Al poco de recuperar la espada, "hackeando" el ordenador correspondiente o recurriendo a las multiherramientas, J.C. recibió la llamada de Tracer Tong. Enseguida volvió al mercado y decidió realizar una relajante visita al Club Lucky Money, previo pago de la correspondiente entrada.

En el piso superior, habló con el camarero y entró por la puerta que había detrás de la barra. Pronto llegó a la oficina de Max Chen, con quien mantuvo una acalorada discusión en relación con el "incidente" de Maggie Chow. Pronto fueron interrumpidos por agentes del MJ12; Denton dejó que la escuadrilla de Chen se encargase de ellos, mientras él se decidía a hacer una visita a Gordon Quick, en el recinto cerrado. Al hablarle sobre la tregua que le había propuesto Max Chen, le entregó el código que le permitía explorar el recinto. Siguió el pasadizo, bajó unas escaleras, y se halló en una gran estancia con un sospechoso cuadro y un teclado a su lado. Introdujo el código de Gordon, y así descubrió la entrada secreta del laboratorio de Tracer Tong.

VERSALIFE

Tras una amigable charla con el científico, Denton consiguió convencerlo para que desactivase su código de autodestrucción. A cambio, Tong le encomendó la misión de espiar las actividades de la empresa Versalife. Le entregó un código para usar el ascensor de esta sociedad, y un nuevo nombre de usuario para emplear los ordenadores. Antes de partir para allí, registró el edificio, curó sus heridas, y charló unos minutos con Alex. Pero el deber manda, así que regresó al mercado y buscó el ascensor de Versalife, cerca del club Lucky Money. Por suerte, el código funcionó a la perfección.

Para pasear tranquilamente por las estancias del registro, Denton necesitaba un pase. Podía comprar uno a Hundly, en el piso de arriba, quitárselo tras acabar con su vida, o manipular el ordenador de recepción para obtener uno gratis.

En el mencionado pase estaba el código que activaba el ascensor interior, comunicado con una nueva planta plagada de… ¡soldados del MJ12! Por suerte, ahora eran aliados, así que incluso se animó a charlar con ellos.

Denton tenía como misión infiltrarse en los pasadizos subterráneos de Versalife. Registró las estancias que había alrededor de la estatua de la gran mano, y encontró un nuevo código, y la armería –que podía "hackear". Al final del corredor del otro lado de la estatua, halló el ascensor que llevaba al piso de arriba, donde se apropió de una llave y leyó un datacubo. Usó el "login" MJ12 y la contraseña de seguridad que ya poseía para desactivar las cámaras y abrir las puertas. Ahora ya podía entrar por el nuevo túnel situado frente a la estatua de la mano.

EL PASAJE SUBTERRÁNEO

El camino giraba a la izquierda y descendía hasta una estancia en donde había varios kits de aumento. Utilizó las multiherramientas –también podía "hackear" el ordenador– para apropiarse de ellos. Bob Page deambulaba por el lugar, acompañado de Maggie –si Denton no la había matado anteriormente–.

El recinto era un lugar extraño e inquietante, donde se realizaban varios experimentos con organismos extraterrestres. J.C. intentó no distraer su atención, y buscó en el pasaje principal la sala que Tong le había descrito. Pulsó el gran botón azul y localizó el ordenador requerido. Para obtener el código, rompió el cerrojo del armario de la sala de conferencias. Esta operación no era necesaria si disponía de la habilidad suficiente para "hackear" el ordenador. En cualquier caso, descargó el programa requerido por Tong, y pulsó el botón con la flecha de abajo. Rápidamente, escapó del recinto utilizando el socorrido ascensor. Corrió a hablar con Gordon Quick en el templo cercano a la casa de Tong, e informó a este último del resultado de la misión. Pero la visita a Versalife aún no había acabado: Tracer Tong le pidió que regresase al lugar, a través del canal, y le entregó un nuevo código. El nivel 2 del laboratorio de Versalife todavía guardaba algunas sorpresas…

EL CONSTRUCTOR UNIVERSAL

J.C. Denton siguió los carteles con las palabras Canal Road. Tenía que entrar de nuevo en el laboratorio y recuperar el código genético del virus y su vacuna, Ambrosía.

Siguió el pasaje del canal hasta la puerta de entrada, donde introdujo la clave que le entregó Tong. Abrió la reja con la ganzúa o un arma contundente, y se introdujo en el interior. Tras nadar un poco, subió a las tuberías y se introdujo por la que estaba hueca. Justo en la entrada, un datacubo contenía un valioso código. Una llamada de Daedalus también le comunicó el código para destruir el Constructor Universal.

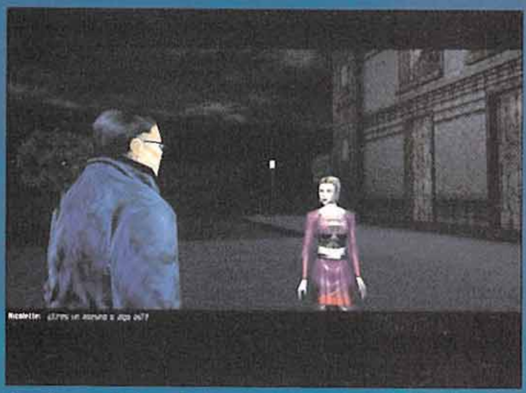
Sin perder ni un segundo, buscó un agujero en el suelo hasta el panel de control donde introdujo el código, para abrir todas las puertas. Al final del pasillo pulsó un botón que bajaba una plataforma. Tuvo que apuntar con cuidado para volver a apretarlo justo cuando la plataforma regresase abajo. Apenas tuvo unos segundos para correr hacia ella y traspasarla, hasta llegar al otro lado. Se deshizo de dos robots que rondaban por los alrededores, junto a los rayos láser de seguridad, y "hackeó" el ordenador, lo que le permitió cargar el virus y abrir el pasaje al Constructor Universal.

Buscó la sala de nanoaumentos, bajando una escalera, y siguió descendiendo hasta que encontró un teclado en una tribuna, junto a una cámara de seguridad. Introdujo el código de autodestrucción que le entregó Daedalus, pero pronto descubrió que no podía escapar por donde había venido.

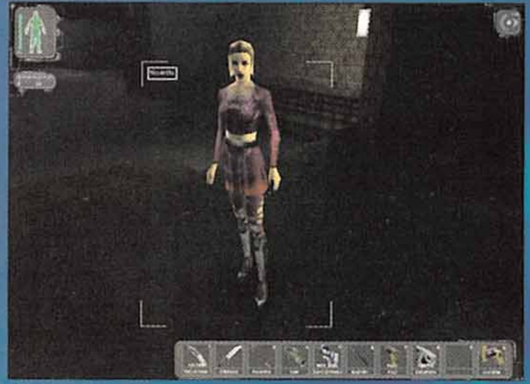
Existen muchos objetos que se pueden amontonar y esto es muy útil para ahorrar espacio

NOTA: Si el agente no acabó con la vida de Maggie Chow en anteriores ocasiones, ahora deberá luchar con ella en un mortal duelo a espadas.

El camino de salida pasaba por los túneles. Se dejó caer a la base de la plataforma y se coló por uno de los agujeros cuyo agua no estaba contaminada. Entonces buscó una escala que llevaba hasta una piscina con agua limpia; la



Los primeros minutos en París nos los pasaremos conversando con algunos personajes secundarios, que siempre tienen algo interesante que decir.



Nicolette es la única persona que puede llevarnos hasta Everett, así que no conviene hacerla enfadar...



¡Cuidado! Si haces algún movimiento sospechoso, este robot comenzará a disparar. Es muy peligroso.

atravesó a nado, pero no tardó mucho tiempo en encontrarse con una horrible bestia que tuvo que aniquilar para continuar. Los dardos tranquilizantes que reposaban cerca le fueron muy útiles. Siguió el complejo de túneles hasta la salida exterior, hacia el mercado de Wan Chai. De regreso al laboratorio de Tong, recibió la recompensa pactada y obtuvo una nueva asignación: encontrar a Stanton Dowd, en Nueva York, para descubrir el destino del cargamento que Denton había visto en Hong Kong. Una vez más, Jock se ofreció a hacer de piloto. Algo que, por otra parte, se le daba muy bien...

NUEVA YORK CUARTA PARTE

El helicóptero aterrizó sobre el tejado del hotel. J.C. Denton encaminó sus pasos a la taberna Inframundo, donde se reunió a tomar una copa con Harry Filben. Éste le comunicó el paradero de Stanton Dowd. También habló con el soldado cercano a la barra, al que prometió darse una vuelta por la base submarina para sustituirle. Enseguida se encaminó a la clínica gratuita y acabó con la vida de Joe Greene, tal como Harry le había encomendado, pues se trataba de un espía de la UNATCO. Corrió al parque, hacia el viejo almacén en ruinas, y se encontró con Stanton. El confidente le facilitó información vital sobre la mejor forma de hundir el navío. Necesitaba al menos cinco granadas LAM. Si no tenía suficientes, podía comprárselas al contrabandista, o recogerlas en la armería de la base submarina. De regreso al hotel, escaló hasta el tejado para tomar el helicóptero de Jock. Debían planear los próximos pasos con sumo cuidado...

NUEVA YORK. QUINTA PARTE

El bueno de Jock no pudo acercase lo suficiente para dejar a Denton en el interior de la base, así que aterrizó en el exterior. Eso no suponía ningún problema para el agente, pues sólo tuvo que abrir una reja en la pared e introducirse en el interior, para acceder al complejo. Puesto que Denton había hablado con el soldado borracho en la taberna Inframundo, ahora se encontró con un soldado que le entregó la llave de la puerta principal.

Dejó atrás la máquina de bebidas y giró a la izquierda, hasta encontrar un terminal que no dudó en "hackear" para abrir las puertas y desactivar las cámaras. Registró la puerta a la izquierda de la entrada y halló un login y una contraseña, el código 0909 en el baño, y la llave de los trailers en un cajón. En otra de las salas cercanas desactivó otro terminal para inutilizar a los robots. También encontró hasta tres nanollaves en los cajones del despacho.

De vuelta al exterior, abrió los contenedores para apropiarse de varios objetos valiosos. Volvió a entrar en el edificio y buscó la cabina de control, en una de las esquinas del pasillo. Allí pulsó tres botones para abrir varios compartimentos. Recogió los ítems de su interior, y escaló encima de dichos estacionamientos, saltando de plataforma en plataforma hasta regresar al lugar de partida. Siguió explorando un pasaje custodiado por un par de robots de seguridad, hasta que localizó la grúa. Abrió la puerta contigua con el código que encontró en el baño, y mantuvo una interesante charla con el guardia. También examinó los datacubos, para obtener nuevos códigos de entrada. Otra puerta lateral daba pie a unas escaleras descendentes que llevaban hasta los muelles, donde estaba estacionado el submarino. Denton empleó el código recién adquirido para extender una plancha que permitía entrar en el interior. Tuvo un "amistoso" encuentro con un par de marineros; nada serio. Exploró a conciencia los camarotes en busca de objetos valiosos, y no se olvidó de recoger un frasco de Ambrosía del laboratorio, para Stanton Dowd. A continuación subió a la parte superior del navío para saquear el camarote del capitán y hacerse con la nanollave de la cubierta inferior. Como cabía esperar, la entrada de la misma se encontraba unas cuantas escalas más abajo. Había llegado el momento de provocar algunas explosiones...

LOS CINCO EXPLOSIVOS

El objetivo de J.C. Denton consistía en localizar los cinco puntos donde debía colocar los explosivos LAM. Cautelosamente, recorrió la cubierta hasta llegar a un panel de seguridad cercano al puente bajado. Introdujo el código que había descubierto con anterioridad, subió la rampa, y llegó hasta una pequeña estructura central. Allí rompió una ventana que llevaba hasta una tubería elevada. Cuando llegó hasta ella, saltó al hueco inferior y localizó la pared, situada a la izquierda, donde debía colocar el primer explosivo. Lo ubicó en el punto exacto, y lo hizo explosionar. El segundo punto de impacto estaba justo en la pared opuesta, así que se dirigió hacia allí y repitió la operación con el segundo explosivo.

> Todos los objetos acumulados en el inventario se pueden tirar al suelo, excepto aquellos que son imprescindibles para completar una misión

A continuación, giró hacia la derecha y cruzó unas puertas, para llegar al lugar donde un robot y un ingeniero trabajaban afanosamente en algún arriesgado experimento. Recogió la llave y la multiherramienta, y continuó por el pasillo hasta llegar al punto donde debía colocar el tercer explosivo. Tuvo mucho cuidado con la electricidad estática y el robot-araña, antes de colocar la bomba y explosionarla desde un lugar seguro.

Regresó por donde había venido y tomó las bifurcaciones de la izquierda, en busca de un corredor rojizo. Gastó algunas multiherramientas en abrir la puerta que protegía la pared donde debía colocar el cuarto explosivo. Los guardias que allí había no pudieron hacer nada para detenerlo.

Ya sólo quedaba una brecha que abrir, así que Denton se encaminó al lugar indicado sin más dilación. Regresó a la estancia del ingeniero y volvió al principio de nivel hacia la sala de bombeo. Movió la palanca de la pared y "hackeó" el ordenador cercano para invertir el flujo de las bombas. Finalmente, colocó el explosivo LAM en el último punto, en la pared opuesta, y provocó la explosión.

La única forma de escapar de allí pasaba por localizar los conductos de ventilación, así que el agente regresó a la sala de ingeniería, subió unas escaleras, y cruzó la puerta con el símbolo de salida. Un poco más arriba, halló unas rampas descendentes que llevaban de vuelta a los muelles. Siguiendo las indicaciones de Tong, subió por una escalera comunicada con el ventilador. Se abrió paso hasta la superficie con ayuda de un arma contundente, y así alcanzó el helicóptero de su amigo Jock. Una vez más, la misión había sido un éxito, aunque aún tenía que cumplir una promesa: entregar la vacuna a Stanton Dowd.

EL CEMENTERIO

El bueno de Stanton era, sin duda, un hombre cauteloso. Sólo a él se le ocurriría edificar un centro de operaciones en el interior de una cripta.

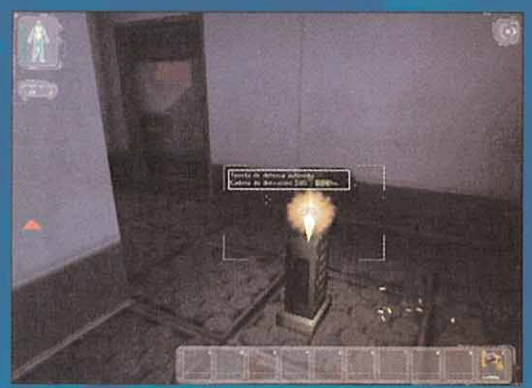
Cuando Denton llegó a la verja del monasterio, llamó al timbre. Sorprendentemente, el portero le dejó entrar, sin muchos miramientos. ¿Dónde estaba la seguridad?

En el interior de la cripta, entregó la vacuna a Dowd y registró los ataúdes para obtener algo de munición, y otras sorpresas. Incuso había un pasaje secreto que llevaba de nuevo a la superficie. Por desgracia, el lugar estaba protegido por tropas del MJ12, así que tuvo que combatir. A continuación se dirigió a la caseta del guardia y "hackeó" el ordenador situado detrás de un cuadro, para abrir un nuevo pasaje y desactivar el generador EMP. De vuelta al cementerio, montó en el helicóptero y se dispuso a ser bombardeado por un nuevo torbellino de información, que concluía en las frías y oscuras calles de una Francia desolada por el caos.

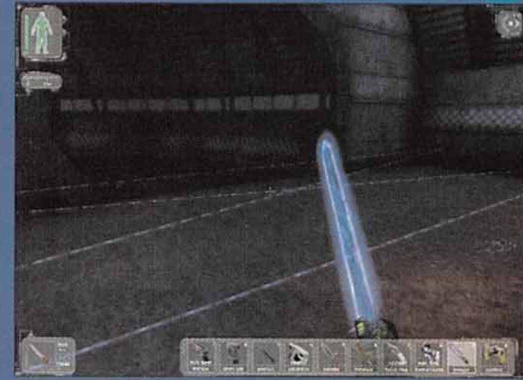
LAS CATACUMBAS

Al contrario de lo que ocurría en Estados Unidos, las tropas del MJ12 patrullaban libremente, sin oposición, por las avenidas de París. J.C. Denton debía reunirse con Chad, el líder del grupo terrorista Silhouette, pues era el único que conocía el paradero de Nicolette DuClare que, a su vez, podría revelar donde se encontraba Morgan Everett. Todo un culebrón de relaciones sociales de imprevisibles consecuencias.

Pero antes, Denton debía enfrentarse a otro problema: descender del edificio donde el helicóptero lo había dejado. Para ello, penetró en el cobertizo que había en una de las esquinas del tejado, y recogió el código del ascensor, escrito en un libro. Tomó el elevador hacia la base, subió las escaleras del patio, y siguió el camino de la derecha, donde estaba Aimee. Ésta le entregó un código para penetrar en el sótano. Se dirigió hacia


Casi todos los dispositivos eléctricos se pueden desactivar si se usa cierto número de multiherramientas, que depende de la habilidad del personaje.


Gracias a este minisubmarino amarillo, podremos tener acceso por fin a las instalaciones acuáticas del MJ12.


¿Qué es esto? ¿Una espada de luz? Es evidente que la sombra de Star Wars es alargada y llega hasta lugares insospechados.

allí, y abrió la puerta con el código, después de ponerse el traje de protección cercano a la entrada. Cruzó todo el recinto hasta llegar al túnel de las alcantarillas. Bajó por la escalera cercana, y buscó otra escala en la zona oeste que se comunicaba directamente con el parque. En plena boca de la alcantarilla de salida, un grupo de soldados MJ12 patrullaba el lugar, pero Denton consiguió abatirlos desde lejos con el fusil de largo alcance. Uno de los guardias poseía la llave de las catacumbas. La entrada estaba situada en el interior de un edificio abandonado, en la zona este del parque. El agente especial penetró en la edificación rompiendo la entrada trasera –aunque también podía emplear la llave. Unas escaleras en espiral situadas en el centro, llevaban hasta el interior de las catacumbas.

UN PASEO POR EL INFIERNO

El aire húmedo y gastado de aquellos túneles centenarios no era, precisamente, una ayuda para permitir que Denton se concentrase en la operación de infiltración, así que tomó el pasaje de la derecha y avanzó sin hacer ruido. Esquivó la granada de gas que había en la pared, y se dejó guiar por el pasadizo principal, donde patrullaban varios soldados, hasta el templo de las columnas. Una llamada de Tong le confirmó que se estaba acercando a la guarida de los terroristas. Sólo tuvo que inspeccionar un poco la pared cercana, cerca del bajorrelieve, para hallar un ladrillo móvil que abría el pasaje al escondite secreto. Ya en el interior, mantuvo un intercambio de opiniones con Chad. El líder terrorista le prometió comunicarle el paradero de Nicolette si antes rescataba a varios miembros de su grupo, presos en el bunker 3. Como cabría esperar, a Denton no le quedó más remedio que aceptar.
Abrió la puerta situada frente a la entrada secreta, con la nanollave que le entregó Chad. Acabó con un soldado enemigo y localizó una caja de TNT, que colocó encima de otra caja cerrada. Un certero disparo dejó al descubierto un datacubo y un nuevo login. Siguió el pasaje, tomando el camino de la izquierda en las bifurcaciones, hasta una sala patrullada por dos soldados del MJ12. Acabó con ellos antes de que pudiesen dar la alarma, e inspeccionó las estancias contiguas. Una de ellas conducía al lugar donde estaban los hombres apresados de Chad. Era fácil de descubrir, pues el lugar estaba protegido por un puñado de soldados del MJ12. Puesto que enfrentarse a ellos cara a cara era poco menos que un suicidio, el agente especial buscó un pasadizo situado detrás de la cruz de la pared. Desde allí podía arrastrarse hasta hallar el ángulo correcto para disparar con el rifle de largo alcance, desde una posición segura, a la mayor parte de los guardias.
Registró todos los departamentos del búnker, pues era imprescindible acabar con todos los enemigos, para que los prisioneros pudiesen escapar sin sufrir daño. Tras eliminar a una mujer que parecía trabajar para el gobierno, se apropió de una nanollave de una mesa, y desactivó un terminal de seguridad que anuló las torretas. Finalmente, al otro lado de la puerta situada frente a esta estancia, estaba la cárcel. Denton liberó a los prisioneros, y corrió a reunirse con Chad. Éste le contó que podría encontrar a Nicolette en el Club La Porte de l'Enfer. Por desgracia, tendría que volver a recorrer las alcantarillas para llegar hasta allí.
Regresó al lugar donde había liberado a los rehenes, y continuó recto hasta una bifurcación situada a la izquierda. Tong fue guiándole por el camino correcto, hacia una pareja de escaleras que llevaban a las calles de París.

UNA ESCURRIDIZA FRANCESA

El Club La Porte de l'Enfer estaba en el edificio 13. J.C. Denton sólo tardó unos minutos en encontrarlo. Para entrar en el recinto debía pagar 300 créditos, aunque también podía romper la cerradura de la puerta trasera, y ahorrarse el dinero.

NOTA: Si, en una misión anterior, Denson le pidió a Jaime Reyes que realizara labores de espionaje en el cuartel de la UNATCO, ahora podrá reunirse con él en un café del edificio 19. Éste le contará que Gunther ha venido a París para acabar con su vida, pero también le entregará el código de autodestrucción que le permitirá derrotar al agente nanoaumentado sin disparar ni un solo tiro.

Ya en el interior del Club, J.C. entabló conversación con una chica que aseguraba conocer a Nicollete DuClare. Salió entonces del recinto y encontró a Jock y a la muchacha esperándole, detrás del edificio.

EL CHATEAU DUCLARE

El principal problema radicaba en encontrar la forma en que la madre de Nicolette contactó con Everett. Mientras pensaban en una posible solución, Denton y la muchacha se introdujeron en la mansión, forzando el cerrojo de la puerta principal –aunque también podían romper la puerta trasera.
Subieron la escalera principal y registraron los aposentos. La llave de la habitación de la madre de Nicolette estaba detrás de una vasija, en el recibidor, y la de la muchacha, en el baño. En la primera habitación, encontraron un cuadro que escondía una nanollave y algunos objetos útiles.
También estaba el login necesario para acceder al ordenador.
En el piso inferior, en la cocina, usaron la llave para entrar en la bodega. Un candelabro estratégicamente colocado abría un pasadizo secreto. En la zona más profunda del sótano, Denton tuvo que apartar algunos trastos para llegar hasta el laboratorio oculto. Allí estaba el ordenador de la madre de Nicolette. Lo emplearon para concertar una cita con Everett. El misterioso hombre les invitó a dirigirse a la cripta situada detrás del Chateau y recorrer el pasadizo que llevaba a la Catedral. La muchacha le entregó la llave de la tumba. Denton recorrió el laberinto situado tras el edificio, esquivando a los soldados, y se introdujo en el interior del panteón. Los continuos deambulares por pasadizos subterráneos de paredes mohosas, ya comenzaban a resultarle pesados....

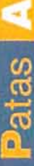
LA CATEDRAL DE LOS TEMPLARIOS

Las cloacas se conectaban con una escalera que llevaba a un estrecho callejón. Everett envió a Denton un mapa de la catedral y el área cercana, para localizar la entrada. Las calles contiguas estaban patrulladas por soldados y un enorme robot de seguridad, así que el agente decidió buscar una entrada alternativa. Nada más emerger en el callejón, giró sobre sus pasos y escaló unas cajas metálicas hacia una ventana que no dudó en romper, para entrar en el apartamento. Registró el cadáver y recogió el vale del suelo. Utilizó la viga caída para subir al apartamento de arriba y recoger una nanollave. Regresó entonces al callejón y abrió la puerta. Las calles adyacentes estaban sembradas de soldados. Los esquivó como pudo hasta alcanzar el puente, también fuertemente vigilado. Buscó una puerta cercana al mencionado puente, y penetró en el edificio. Subió las escaleras y cruzó el puente hasta la edificación del otro lado de la calle. Lamentablemente, un enorme robot merodeaba por el lugar, así que no le quedó más remedio que abatirlo con el lanzamisiles o esquivarlo. Pronto dejó atrás la estación de metro y localizó un antiguo foso que llevaba hasta la entrada de la Catedral.

EL TEMPLO SAGRADO

Lamentablemente, todas las entradas estaban cerradas, y numerosos bots vigilaban el lugar. Denton hizo uso de todos sus trucos de camuflaje –bien a través de los kits de aumento, o del traje termoóptico. La entrada menos vigilada era la trasera, a través de los aposentos de los monjes. Sólo tuvo que hacer un poco de ruido para que un soldado saliese a investigar, momento que aprovechó para aniquilarlo y colarse en el interior, cuidando de cerrar la puerta para no levantar sospechas. Allí encontró una nanollave, varios códigos, y una mejora de arma detrás de una cama. También le llamó la atención un enrejado que llevaba directamente al tejado. Desde allí buscó una claraboya que rompió para caer por el hueco de la biblioteca. Una de las estanterías escondía una llave. A continuación buscó la escalera principal, en el centro de la torre, y subió hasta el piso más alto. Cruzó un puente para alcanzar la otra torre, y buscó la cocina en el sótano. El chef le indicó donde se encontraba el ordenador. Volvió entonces a las escaleras para subir al tercer piso, y buscó otros escalones que descendían hasta una puerta con un panel de seguridad. Muy cerca, pero un poco más arriba, estaba la sala del ordenador, custodiada

Una de las habilidades de J.C. Denton consiste en levantar cajas para amontonar unas encima de otras e improvisar una escalera





El cañón de plasma es una de las armas más potentes del juego y no es aconsejable malgastar su munición.



¿Es un amigo o un enemigo? Será mejor no acercarse demasiado, por si acaso nos llevamos una desagradable sorpresa.



El juego ha terminado. Cada final muestra una apostilla diferente, según las acciones que hayamos desarrollado a lo largo de la aventura.

por el mismísimo Gunther. No obstante, antes de ajustar cuentas con su excompañero, Denton decidió penetrar en la cámara del tesoro –la puerta con el panel de seguridad. El código correcto era el que estaba marcado en sus archivos como la Cámara de Sion. Desactivó la rejilla láser con una granada LAM –también podía usar una multiherramienta en el panel– y recibió una llamada de felicitación de Everett.

Regresó al pasillo, giró a la izquierda y subió las escaleras. Repitió estos dos pasos y así halló unos aposentos donde había una mujer. Acabó con ella y obtuvo varios códigos que le serían muy útiles. Finalmente, regresó a la cámara y tomó el camino que no había recorrido, en las escaleras frontales, hasta llegar a la sala del ordenador. La puerta se abría con el código de la Fuente de la Sabiduría. Gunther lo estaba esperando al otro lado, así que tuvo que pelear con él. Si poseía el código de destrucción de Jaime, Gunther Hermann acabaría derrotado en un par de segundos; en caso contrario, el agente tendría que usar todo su potencial armamentístico para derrotar al intruso.

El último paso requería "hackear" el ordenador o introducir el código recopilado en alguno de los datacubos recogidos. Everett consiguió establecer el enlace, y así pudo activar el holoproyector cercano para hablar con Walton Simons.

LA CASA DE EVERETT

Siempre siguiendo las instrucciones de su nuevo jefe, J.C. Denton salió de la catedral y se dirigió a la estación de metro. Penetró en el interior y buscó la plataforma donde se reunió con el socio de Everett, Toby Atanwe. Éste le llevó hasta la morada del implicado. Allí mantuvo una larga charla con Alex Jacobson y el propio Everett, que le entregó la llave del helipuerto, para que pudiese reunirse con Jock. Antes de marcharse, decidió explorar un poco el lugar. En el laboratorio de Alex, encontró un panel de seguridad que abría una estancia donde estaba el prototipo Morpheus, con el que no dudó en charlar. Allí también encontró una llave que había la puerta secreta situada detrás del espejo, en el baño. Era el lugar de reposo criogénico de Lucius DeBeers. Una última conversación con Morgan le preparó para la siguiente misión. De camino al helipuerto, encontró un cadáver, del que el mecánico no supo dar explicaciones. Le comentó el incidente a Everett, y éste le confesó que el mecánico no respondía a sus llamadas, así que debía tratarse de un espía. Denton regresó al helipuerto para acabar con él, y puso sobre aviso a Jock: en efecto, el mecánico había puesto una bomba en el helicóptero, así que tuvieron que desactivarla para continuar.

LA BASE X-51

La siguiente pieza clave en el rompecabezas era Gary Savage, que se encontraba localizado en Vandenburgo.

Nada más aterrizar en el tejado del edificio, J.C. Denton fue abordado por un científico que le puso al corriente de la situación y le ofreció una composición del complejo y un código. No estaba nada mal para empezar...

Lamentablemente, no podría contactar con Gary hasta que no destruyese a los robots del MJ12 que habían tomado la base. Aunque la lucha cuerpo a cuerpo era viable, la mejor solución radicaba en activar los propios bots de seguridad de la base, y dejar que se destruyesen entre ellos.

En primer lugar, debía bajar a la planta baja del edificio. Desde el tejado, tomó las escaleras que llevaban al piso de abajo, pero pronto descubrió que una torreta bloqueaba el camino, así que volvió sobre sus pasos y saltó sobre la barandilla. Cerca, hacia la izquierda, divisó una cámara con una torreta y un terminal de acceso. Desactivó la amenaza con el rifle, y cruzó la puerta que llevaba al ascensor, protegido por dos soldados. Acabó con ellos sin darles tiempo a activar la alarma, y usó el elevador para bajar al segundo piso. Enseguida descubrió varias cajas de TNT, que no dudó en explosionar. El jaleo atrajo la atención de la tropa, pero los recibió con su artillería pesada, y no le causaron demasiadas molestias.

Bajó las escaleras y halló una pequeña sala con un generador, que activó con el código que le había dado el científico. Allí también había un conducto de respiración que guardaba un respirador y una llave de un armario.

Regresó a la sala principal y siguió caminando hacia el sur, hasta un nuevo complejo donde había un ordenador que controlaba una torreta, y varios soldados del MJ12. A continuación subió unas escaleras y arribó a la sala de reuniones. Entró en el laboratorio cercano y habló con un científico que le ofreció el código de la red de seguridad. Dejó atrás una trampa láser y exploró el armario donde se escondía otro científico, que le comunicó el código de los túneles.

En el corazón del laboratorio se había producido un cortocircuito por culpa del suelo inundado. Por suerte, cerca de una vitrina había un panel que cortaba la corriente. No dudó en explorar el lugar, pues había varios objetos útiles, como un kit de aumento y varios trajes protectores.

> Si en una misión posterior se regresa a un lugar ya visitado, los objetos que anteriormente se dejaron tirados en el suelo desaparecen

LA DESACTIVACIÓN DE LOS BOTS

Había llegado el momento de enfrentarse a los robots. Denton encaminó sus pasos hacia el oeste, a la parte trasera del edificio, donde había unas grandes cajas metálicas de color amarillo. En el lateral de una de ellas estaba el panel de control del segundo generador que recargaba los robots de seguridad aliados. Introdujo el código correspondiente, y completó la operación. Por desgracia, todavía era necesario liberarlos de sus compartimentos de reserva. Los bots amigos se encontraban en el ala este del edificio. Los fue liberando uno a uno, apretando el botón de la puerta, y así acabaron fácilmente con los cuatro robots asesinos. Un mensaje de Jock confirmó el éxito de la operación. Abortado el peligro, localizó a los científicos y éstos le comunicaron que Gary Savage se encontraba en la sala de control del edificio principal, pero nadie tenía la nanollave necesaria para entrar. El hombre que estaba a cargo de ella intentó alcanzar el edificio a través de los túneles de servicio, pero ya no respondía a sus llamadas. No quedaba más remedio que seguir su pista...

LOS TÚNELES DE SERVICIO

La entrada a los mencionados túneles estaba en el almacén. El lugar estaba poblado por bots araña, barriles explosivos y zonas radioactivas, por lo que debía andarse con mucho cuidado. J.C. Denton fue descendiendo durante unos metros, hasta que encontró un generador. Abrió el panel de la pared y pulsó los botones para abrir la puerta. Un poco más adelante, unos sensores activaban a los robots araña. El agente podía desactivarlos "hackeando" el panel correspondiente, o arriesgarse a combatir contra los bots. Por suerte, podía destruirlos fácilmente si disparaba a los barriles explosivos.

NOTA: Si, durante el combate, la puerta se cierra, basta con volver a activar el panel amarillo para abrirla.

Pronto llegó a la temida zona radioactiva. En lugar de atravesarla, con el peligro que ello conllevaba, utilizó las multiherramientas para abrir el cerrojo de la puerta defendida por la torreta. Nadó a través del hueco de la escalera inundado y encontró a un cadáver que tenía una llave. Ya en la sala de mantenimiento, subió por la escalera y se arrastró por un respiradero junto a las tuberías elevadas. El túnel llevaba al otro lado de la sala radioactiva.

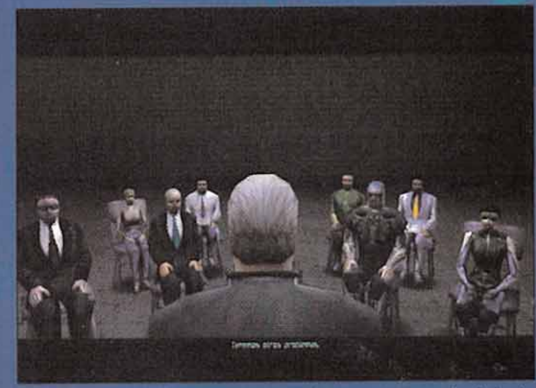
Bajó y subió por varias escaleras, hasta arribar a una consola que controlaba un puente. Lo situó en su punto más elevado, y volvió sobre sus pasos para poder atravesarlo. Cerca de una escalera halló al científico muerto con la llave de la que habían hablado sus colegas. La escala ascendente comunicaba directamente con el centro de control.

LA SALA DE MANDO

En el segundo piso, al otro lado del puente, J.C. Denton mantuvo una larga charla con Sam Carter. Gary Savage estaba en el laboratorio. Le explicó como volver a poner en marchar el ordenador. Sin perder ni un segundo, el agente especial atravesó la puerta cercana a Carter, y recogió la enésima nanollave. Cruzó la estancia con precaución, esquivando las descargas eléctricas, Por suerte, podía cortar la corriente inutilizando en panel de control del pasillo. A continuación tomó el ascensor hasta el piso superior. Allí introdujo el código de Gary en el ordenador para activar la conexión. De regresó al laboratorio, llegó a tiempo para descubrir como Bob Page había secuestrado a la hija de Gary Savage, y amenazaba con matarla si el científico no le entregaba los componentes del Constructor Universal. Como era previsible, Denton se ofreció a rescatarla.


Las texturas de los rostros y la piel son, sin duda, el mejor detalle gráfico del juego; resultan muy expresivas.


El Final 2 termina con la fusión de Denton y Helios. El nacimiento de un nuevo Dios puede cambiar el futuro de la Humanidad.


Los agentes de la UNATCO nanoaumentados se cuentan con los dedos la mano. La operación de ingeniería genética es muy costosa.

Salió del edificio y se encaminó al helipuerto. Allí se encontró con Tracer Tong; le confesó haber contraído el virus mientras lo investigaba. El helicóptero lo llevó hasta su siguiente destino.

LA GASOLINERA ABANDONADA

Jock se acercó todo lo que pudo al lugar donde la chica estaba secuestrada. Uno de los mendigos que deambulaba por el lugar entregó a Denton la llave de las cloacas. ¡No, otra vez a las alcantarillas, no! Por desgracia, no quedaba más remedio. Hacia el norte, encontró la entrada. Emergió por el otro lado del túnel; atravesó la valla por un agujero y se dirigió al edificio. Debía tener mucho cuidado con los soldados pues, si daban la alarma, la hija de Savage sería asesinada inmediatamente.
Cerca de la chatarrería, Denton descubrió que Tiffany estaba encerrada en el garaje adjunto. El lugar estaba vigilado por soldados y perros adiestrados. Bajó la colina hasta la parte de atrás de la estación de gasolina, y subió una escalera que llevaba al tejado. Desde allí pudo alcanzar un respiradero comunicado con el interior del garaje. Abrió la trampilla del techo; sigilosamente, se acercó a Tiffany y le dijo que esperase, mientras él se hacía cargo de los secuestradores. Como lo prometido es deuda, fue acabando con los soldados, uno a uno, sin olvidarse de recoger la llave del garaje, para que la muchacha pudiese salir. Juntos corrieron hacia la chatarrería donde esperaba el helicóptero de Jock.

LA BASE SUBMARINA

Había llegado el momento de adentrarse en el corazón de las instalaciones del MJ12. Frente a él se hallaban las edificaciones terrestres, fuertemente protegidas, así que confió en su buena puntería y la potencia de su armamento para abrirse camino. Aunque había varias formas de llegar hasta el submarino, Denton decidió tomar el camino más corto: a través del agua. Eso significaba que debía ir bien provisto de armas que pudiesen funcionar en estas condiciones, como la miniballesta y el fúsil de largo alcance. Sin pensárselo dos veces, se encaró hacia el norte, y saltó rápidamente en dirección al agua. En función de sus capacidades físicas, quizá el salto no fuera suficiente para llegar hasta el líquido elemento; en ese caso, tendría que enfrentarse a un robot. Se deshizo de él y buscó la rampa que llevaba al agua. Buceó durante un trecho hacia el sudoeste, y salió del agua por una escalera. Enseguida tuvo que enfrentarse a las torretas que protegían el lugar, con la esperanza de que la alarma no se activase. Corrió hacia el norte y buscó un ascensor. Comunicaba directamente con el complejo sumergido. Aquí desactivó una torreta con ayuda del terminal, para entrar en el laboratorio. El inevitable "hackeo" del panel de control le permitió abrir la puerta que llevaba al minisubmarino. Denton lo utilizó para llegar hasta el complejo oceánico sumergido.

LA GRAN PECERA

Lo que en otro tiempo fue un floreciente laboratorio, ahora era una construcción en ruinas parcialmente inundada. La mayor parte de los sistemas de seguridad estaban estropeados, y las criaturas mutantes, los karkianos y los votrios, deambulaban tranquilamente por las instalaciones. Denton no tenía tiempo para meditar sobre lo que había ocurrido, así que subió varios tramos de escaleras hasta la parte superior del módulo. Pronto encontró un cuerpo tendido que guardaba una llave, pero era difícil de alcanzar, por culpa de la torreta. Empleó la caja metálica como parapeto, y así se hizo con la nanollave.
Descendió por unas escaleras cercanas al final de la sala; halló una sala inundada con dos puertas. La única que estaba abierta daba paso a un pequeño laboratorio que guardaba el datacubo con el código de acceso de la puerta cerrada. Lo utilizó en el teclado correspondiente, y así llegó hasta un despacho donde leyó otro datacubo. El camino recorría un túnel escarbado directamente en el suelo oceánico. Al final del mismo, varios monstruos cerraban el paso. Acabó con ellos y buscó la nanollave de la puerta de salida en una caverna situada en la zona sur de la excavación. Había llegado al módulo de la tripulación. Un ascensor llevaba al ansiado y misterioso corazón del Constructor Universal, el origen de todos los problemas.

LA EXTRAÑA MAQUINARIA

El lugar estaba fuertemente custodiado por una rejilla láser y un robot araña, pero J.C. Denton ya sabía cómo superar ambos peligros. Se encaminó hacia el Constructor Universal y pulsó el botón que llamaba al elevador. Subió al piso superior y manipuló el panel para mover la pasarela que llevaba a la sala de control del Constructor. Allí utilizó el ordenador para descargar los códigos que Gary Savage necesitaba. De regresó a la salida, Denton fue interrumpido por un mensaje del propio Bob Page, que le "invitaba" a visitar la sala del holoproyector, donde escuchó lo que el malvado Page tenía que decir. A continuación volvió sobre sus pasos a través del túnel submarino, hacia el laboratorio, y se encontró con Walton Simons.

NOTA: J.C. Denton puede enfrentarse a Simons o huir de él. Si opta por esto último, volverá a encontrárselo en la última misión. En caso contrario, el combate será duro, pues Simons es innume al armamento pesado, así que habrá que acabar con él mediante un arma de corto alcance.

Tras un largo camino de vuelta, el agente especial llegó al lugar donde estaba anclado el submarino. "Hackeó" el terminal para abrir las puertas e introducirse en el interior. Tuvo que regresar al módudo sumergido y después tomar el ascensor para subir al complejo terrestre.
Subió hasta el piso más elevado, y buscó una trampilla comunicada con el tejado, donde esperaban Jock y Gary Savage. ¿Próximo destino? El silo de misiles del incansable Bob Page.

LA AMENAZA NUCLEAR

El complejo, ubicado en Nevada, estaba fuertemente protegido. Desde el lugar del aterrizaje, Denton empleó su rifle de largo alcance para abatir al soldado de la torre de vigilancia. Después corrió hacia la puerta principal, donde tuvo que enfrentarse con varios perros. La llave de la puerta estaba en la mesa de la caseta que se alzaba fuera de la verja, en la zona sur. Ya en el interior, el agente se deshizo de los bots de seguridad y entró en el primer edificio. Desde el tejado del mismo había un pasaje hasta la otra edificación. Se introdujo en el interior del nuevo complejo y descendió por las escaleras hasta la planta baja. Allí encontró un respiradero por el que pudo arrastrarse. Se comunicaba con la escalera que bajaba al centro de control. Por suerte, las puertas blindadas del fondo podían abrirse con la contraseña que le entregó Savage. Las sucesivas puertas también se abrían con el mencionado código. El zulo estaba fuertemente protegido por rayos láser y soldados del MJ12, pero no hay nada no se pueda solucionar con unas granadas LAM y algunos certeros disparos. Pronto llegó hasta la sala de lanzamiento; apretó el botón que desactivaba la cuenta atrás, y "hackeó" el terminal para introducir las nuevas coordenadas del lanzamiento del misil. ¡Bob Page iba a llevarse una buena sorpresa! Regresó a las puertas blindadas del principio y atravesó el recién abierto silo donde reposaba el misil. Tomó el ascensor hacia el segundo piso, en la parte trasera del complejo, y acabó con la vida del hombre que patrullaba la plataforma.
Volvió al ascensor para subir al piso superior. Una escalera y la correspondiente trampilla lo condujeron hasta el helicóptero de Jock. ¡Justo a tiempo para poder contemplar unos bonitos y espectaculares fuegos artificiales!

EL ÁREA 51

El fiel helicóptero aterrizó en la explanada conocida como el Área 51, una base militar americana que, según contaba la leyenda, escondió durante medio siglo XX los restos de una nave extraterrestre estrellada cerca de allí.

NOTA: Si Denton desenmascaró al mecánico en la casa de Everett, Jock le dirá que hay un francotirador en la torre de control. En caso contrario, el helicóptero estallará en mil pedazos, estrellándose contra la mencionada torre.

En la puerta de entrada de la base de control, J.C. recibió una comunicación de Tracer Tong. Era imprescindible penetrar en dicha torre por lo que, o bien podía forzar la cerradura con una ganzúa y la habilidad de forzar puertas, o buscar la nanollave. Ésta se encontraba en el edificio 24, cerca del búnker, en poder de un soldado muerto.

Siempre conviene avanzar sigilosamente, buscando refugio detrás de cualquier objeto, y evitando el combate frente a frente







NOTA: Si el agente no acabó con la vida de Walton Simons en la base submarina, se encontrará con él en los alrededores de la torre. Ahora ya no hay escapatoria.

Con la nanollave en su poder, J.C. penetró en la torre de control y desactivó el explosivo LAM que se erigía en la escalera de subida. Escaló a la parte más alta y "hackeó" el terminal para abrir la puerta del búnker. También podía buscar el login; se lo ofrecía un soldado en el hangar 18, en una sala cercana a las escaleras derrumbadas. De una u otra forma, abrió la puerta de entrada al búnker y penetró en su interior. El recibimiento no fue, precisamente, amistoso, pues dos robots de seguridad lo esperaban para darle la bienvenida, cerca del túnel. Se deshizo de ellos y continuó por el túnel del este, hasta la sala de energía. Allí estaba el generador. Abrió el cerrojo de la puerta con la ganzúa –también podía colarse escalando el compartimiento contiguo–, y activó el generador. Esta acción le permitió utilizar el ascensor del túnel Oeste. En el piso inferior, encontró las puertas que daban acceso a la guardia de Page y, por añadidura, al secreto mejor guardado del siglo XX: los extraterrestres del Área 51.

SECTOR 2

A unos metros de la entrada, J.C. Denton penetró en un túnel donde le esperaban un par de trampas en forma de torretas y rayos láser. Descendió por el corredor hasta la sala del holoproyector, donde se puso en contacto con Everett, para obtener el código de acceso del Sector 2. Lo utilizó en los barracones del norte, donde localizó algunos objetos. La puerta contigua, que se podía abrir con el mismo código, guardaba una mesa de ping-pong con un cadáver dueño de un datacubo. Aquí estaba el código del compartimento cerrado de los barracones. En su interior encontró una nanollave y un kit de aumento. El final del túnel, protegido por varios guardias, llevaba hasta la puerta del siguiente sector, que se abría con la llave recién adquirida.

SECTOR 3

J.C. Denton tomó el ascensor de bajada hacia las profundidades del Área 51. Su carrera fue pronto interrumpida por un mensaje de Tong, que le envió un mapa del sector 3 y le aconsejó destruir el Área 51. Si seguía sus instrucciones al pie de la letra, Denson alcanzaría uno de los tres finales posibles.

Al dejar atrás el cadáver de un mecánico, el agente recibió los consejos del enigmático Helios. Más adelante, tomó el camino de la derecha en la bifurcación, y se enfrentó a varios karkianos. Subió un par de niveles hasta la sala criogénica donde estaba Aquinas. Para llegar hasta el Sector 4, tendría que hablar con él, pues conocía muchas de las claves que revelaban todo el misterio. Por desgracia, la puerta de entrada estaba bloqueada, y sólo podía abrirse con el código correspondiente.

Denton subió hasta el piso más alto, donde estaba el mecánico, y "hackeó" el terminal de la pared, para obtener el kit de aumento y abrir la puerta del reactor. Aquí tendría que volver posteriormente si se decidía a destruir el Área 51. Penetró en el interior y recogió un par de valiosos datacubos, en la mesa y en la parte alta de las escaleras. A continuación, bajó los escalones hasta el área de filtración del agua, debajo del compartimento donde estaba Aquinas. En el centro del pozo encontró la contraseña del laboratorio del reactor, y una nanollave. Por fin, el mecánico que había en dicho laboratorio le ofreció el código de acceso a Aquinas. En el complejo donde reposaba dicho personaje, subió por una escala y buscó la sala de control. Tomó el ascensor hasta la sala de integración. Helios le ofreció las pistas suficientes para alcanzar el final 2. De regreso al elevador, buscó la puerta del sector 4 y registró el cuerpo del mecánico, para hacerse con un mapa de la zona y un datacubo.

EL SECTOR 4

Sólo un robot araña separaba al agente especial del corazón del complejo. Acabó con su efímera existencia y dejó que Helios abriese la puerta del sector. Pronto recibió una hololllamada de Gary Savage –o de su hermano Paul, si aún estaba vivo. Al parecer, Helios se estaba haciendo con el control de la caótica situación del planeta, y aún existía una esperanza de salvarlo. A Denton le correspondía decidir la forma de hacerlo.

FINAL 1: LA DESTRUCCIÓN DEL ÁREA 51

El agente oficial continuó caminando por el pasadizo del Sector 4, hasta el área de clonación. Allí descubrió un enigmático experimento bautizado con el nombre de Alex Denton. ¡Se trataba, sin duda, de su futuro hermano! Sus pensamientos fueron interrumpidos por una explosión que se produjo en la puerta del otro lado de la sala. Avanzó hacia el norte, hasta una estancia radioactiva. Por suerte, pudo acabar con el peligro medioambiental y, de paso, abrir una puerta, "hackeando" el terminal de la entrada de la cámara. Al otro lado, contempló horrorizado como el malvado Page estaba aumentando sus poderes por medio de varios nanoaumentos. Lo único que podía hacer, por el momento, era destruir las torretas e investigar el corredor sur. Se introdujo en un ascensor y descendió hasta la planta baja. Las escaleras opuestas ascendían hasta un mecánico muerto en cuyas cercanías reposaba un datacubo con el código de la sala de refrigeración. Su entrada estaba situada bajo las escaleras, un poco más al norte. El interior de esta sala de control estaba plagada de soldados, pero aniquiló a todos y buscó un botón en una consola, para inicial el colapso del Área 51. Tracer Tong, se había salido con la suya... Sin perder ni un segundo, Denton regresó al laboratorio del reactor del Sector 3. Se colocó el traje protector y activo la protección medioambiental –si había desarrollado este aumento–; bajó hasta la base de ambos reactores, para pulsar sendas palancas. Por último, volvió a la sala de control donde el mecánico le había dado el código de Aquinas, y presionó los tres botones que allí había, en orden numérico.

Finalmente, el botón de activación provocó la fusión nuclear que borró del mapa para siempre las misteriosas y secretas instalaciones del Área 51.

FINAL 2: LA FUSIÓN CON HELIOS

Si se opta por este segundo final, Denton debe realizar las mismas acciones comentadas al principio del Final 1, hasta llegar al cuerpo del mecánico muerto. En esta ocasión, el datacubo que hay a su lado contiene el código de los "routers" de Aquinas. El agente especial se dirigió hacia el norte, donde estaba el Constructor Universal número 2 y la sala de sustentación de Aquinas. Nada más entrar en este lugar, se produjo una explosión. Denton desactivó rápidamente el panel eléctrico para cortar la corriente. También empleó el terminal cercano para abrir la sala del enrutador. Pulsó el botón para llamar al ascensor, que descendió al corazón del complejo. Ya sólo tuvo que pulsar los dos botones de activación y teclear el código suministrado por Helios en el ordenador. A continuación, Denton abandonó el sector 4 y regresó a la sala de control de la sala de criogenia de Aquinas. Tomó el ascensor que subía hasta arriba y se introdujo en la unidad de integración al final del pasillo. La fusión de la sabiduría y mesura de Helios, con la fuerza y el coraje de J.C. Denton, prometía un futuro cargado de esperanzas para la Humanidad.

FINAL 3: LA MUERTE DE BOB PAGE

La trama del juego y las acciones realizadas a lo largo del mismo, pueden ocasionar este tercer final. Denton debe seguir los mismos pasos comentados al principio del Final 1, hasta salir de la sala radioactiva. En ese momento, recibirá las llamadas de Everett y Alex, que le conducirán por el camino correcto.

El objetivo del agente espacial consistía en desactivar los cuatro reactores esparcidos por el Sector 4. Alex había descifrado las tres primeras cifras de los códigos de desactivación, pero a Denton le correspondía la tarea de encontrar el cuarto dígito.

Al otro lado de la puerta radioactiva, previa manipulación del terminal que abría dicha puerta, Denton penetró en la cámara donde Bob Page estaba nanoaumentando sus poderes. Al girar a la derecha y descender por el corredor sur, el agente divisó el primer reactor. Introdujo los tres primeros números y fue probando el cuarto, aleatoriamente, hasta que el reactor quedó desactivado. También podía manipular el panel con las multiherramientas, para ahorrarse problemas. A continuación, regresó al pasillo, hacia la escalera, y tomó el ascensor que llevaba al piso de abajo. El segundo reactor reposaba hacia el norte, en una diminuta cámara. Lo desactivó de la misma forma que el anterior. Rápidamente, regresó al ascensor y subió las escaleras de enfrente. Un poco más arriba, se alzaba el tercer reactor, que también desactivó. Ya sólo tuvo que seguir los tubos refrigerantes hasta el pasillo que conducía al último reactor. La transformación de Bob había quedado interrumpida, por lo que sólo tuvo que regresar al lugar donde estaba Page y tomar el corredor del otro lado. Alrededor del "router" de Aquinas buscó la cabina de control y pulsó el botón que acabó con la vida del malvado Bob Page. El mundo estaba, por fin a salvo.

J.A.P.

> Caminar con un arma desenfundada levanta sospechas, incluso entre los personajes más amigables

www.moon-project.com

El tiempo se agota

THE MOON PROJECT

Dinamic Multimedia y TopWare Interactive presentan la revolución de los juegos de estrategia en 3D

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

La Última Reunión... Del Milenio

La reunión que abrimos ahora es muy, muy especial, por muchas razones. La principal, como recoge la sabiduría bíblica, la dejaremos para el final. Pero no hay que olvidar que, según los humanos, esta es la última reunión no ya del año 2000, no ya del siglo XX: es la última reunión del segundo milenio. Uff, la emoción me embarga.

BALDUR'S GATE

Ante cambios tan trascendentales, y olvidándonos del siempre eficaz marketing, capaz de inventar finales de siglo y milenio en los momentos en los que le parece más oportuno, la humanidad reflexiona. Pero no por ello debe dejar de lado sus responsabilidades. Por suerte, en la cronología absoluta universal, que es la que seguimos los "entes" como yo, estamos a mediados del eón 28.365.834, que no supone ninguna fecha digna de ceremonia, por lo que puedo seguir mis tareas con la habitual diligencia.

Entre ellas está mi compromiso de ofreceros una lista con las aventuras que estáis ansiosos por vivir, con especial hincapié a las novedades. Y he de decir que alguna sí hay. Para empezar, dos continuaciones largo tiempo esperadas: «Baldur's Gate II» y «Might and Magic VIII: The Day of the Destroyer». No voy a hablar ahora de ellas, que seguro que tiempo tendremos de hacerlo durante el milenio entrante. Sobre todo del primero, a poco que recoja algo del éxito de su predecesor.

También suponen gran interés los sucesos relacionados con «Vampire: The Masquerade» y «Icewind Dale», éste último con un papel claro de puente tendido por Bioware entre sus dos entregas de «Baldur's Gate». Pero no por eso resulta ser un juego nada desdeñable. Otras alternativas de entretenimiento, ya algo más antiguas, son: «Planescape: Torment», «Fall Out 2», «Baldur's Gate» y «Might and Magic VII: For blood and honour». Asimismo, no es procedente olvidar esa lista de nombres que en plazos más o menos breves se concretarán en aventuras pródigas en hazañas y en diversión para todos: «Wizardry VIII», «Neverwinter Nights», «Ravenant», «Arcanum», «Dungeon Siege», «Soul Bringer»...



BALDUR'S GATE

Os dejo paso ya. Pero permitidme que resalte la introducción de un nuevo apartado que nos acompañará de ahora en adelante. Le he llamado "Hace diez años..." y recogerá un brevísimo resumen de lo que se trataba en este mismo foro, en aquel entonces. Dicen que la memoria histórica es irrenunciable para el hombre, y que cuando éste olvida el ciclo histórico recomienza. A nosotros no nos pasará.

OTROS MANÍACOS

El problema estrella del mes tiene que ver con las insignias que hace falta conseguir para abrir el acceso a la escalera de caracol que, desde el templo de Dorn, la ciudad de los enanos, lleva a... bueno, al siguiente sitio. Estoy hablando, por supuesto, del excelente «Icewind Dale».

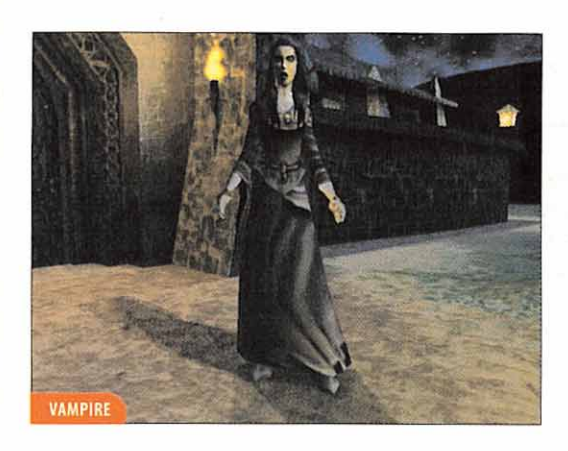
Por ejemplo, Daniel González ha conseguido cinco de las seis y se imagina que la que le falta tiene que ver con los gigantes de los hielos, ya que sabe que Joril mató a su padre Kreg Frostbeard y

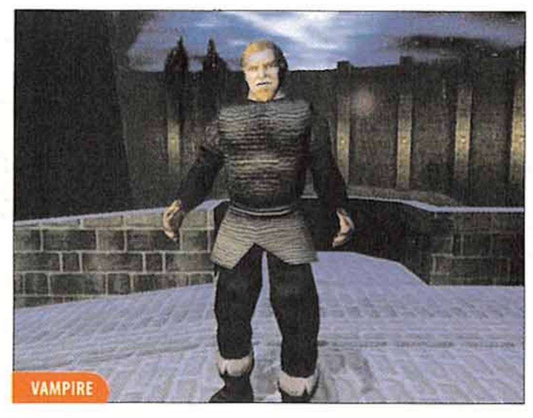
CalabozoLISTA

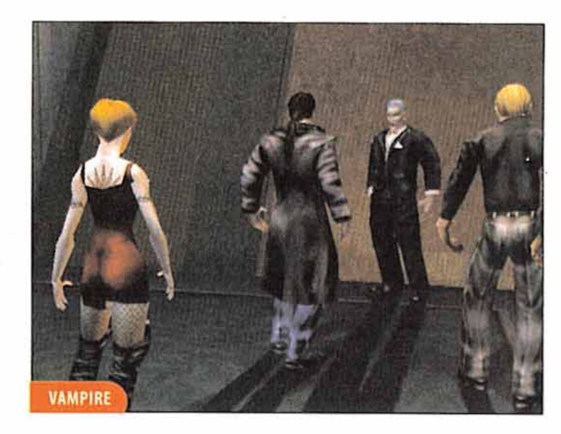
Atención, queridos compañeros, que este mes nuestra lista de preferencias ha sufrido un vuelco que cabría calificar de traumático. Tras alcanzar su cumbre de dominio los juegos basados en Infinity, con cuatro representantes hace un mes. En esta ocasión se caen todos menos el incombustible «Baldur's Gate», que tampoco, eso sí, consigue mantener su primer puesto, bajando hasta el tercero. También se mantiene en la lista, y sin perder posiciones, el «Might and Magic VII». A ambos les acompaña un viejo conocido, «La sombra sobre Riva», que además lo hace en el segundo puesto, y dos recién llegados: «Diablo II» y, sobre todo, «Vampire: The Masquerade - Redemption». Es éste último quien toma el relevo de «Baldur's Gate» en nuestras preferencias, lo que no deja de ser sorprendente. Veremos si «Vampire. La mascarada –Redemption» tiene fuerza para mantenerse o es flor de un día.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Vampire. The Masquerade – Redemption
2.-	La sombra sobre Riva
3.-	Baldur's Gate
4.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
5.-	Diablo II


VAMPIRE


VAMPIRE


VAMPIRE

se hizo con el preciado objeto, además de con el mando de la tribu. También acierta al suponer que la sede está más allá del puente que, por su mal estado, no puede cruzarse al sudoeste del glaciar de Wyrm's Tooth. La solución pasa por arreglar el citado puente, para lo que habrá que aprender algo de ingeniería. Y la mejor forma de aprender es leer libros; lo único que hace falta es tener el adecuado, ¿verdad? ¿Quién te lo podrá proporcionar? Una pista: los prisioneros suelen tener mucho tiempo para leer.

José Angel Magaña, de Rentería (Guipuzcoa), tiene el mismo problema acrecentado, ya que no sólo le falta la insignia anterior, sino otra más. Dispone, en efecto, de las que le proporcionaron, contra su voluntad, la doncella Ilmedia, el jefe neo-orog Krilag, el poderoso hechicero Malavon, y el taimado Marketh. La quinta que le falta es la de Joril. ¿Y la sexta? Pues está muy próxima a las escaleras: quizá la conversación te ilumine en esta ocasión, como la lectura lo habrá hecho en la anterior.

Turno para otro maníaco y otro juego. El maníaco responde al nombre de Jordi Barril y es de Barcelona; el juego es el «FallOut 2». Jordi acompaña sus preguntas en este juego de dos interesantes críticas, una del «Planescape: Torment» y otra del «Icewind Dale». Si bien el primero le ha gustado mucho, no ocurre lo mismo con el segundo al que acusa de "placebo" previo a la llegada del «Baldur's Gate II»; según él, su argumento es mediocre y los hechizos son los mismos que en «Baldur's Gate»; también demuestra un inexistente esfuerzo en las escenas cinemáticas. Pues, Jordi, a mí el argumento no me parece tan mal; eso sí, echo de menos enigmas, como los que había en el «Baldur's Gate».

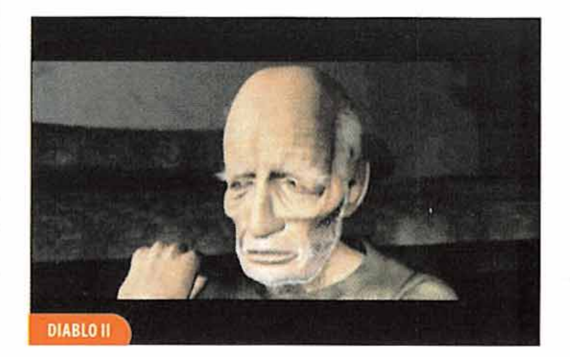
Centrémonos ya en la pregunta de Jordi: ha llegado al Enclave donde ha conseguido que un científico ponga una sustancia tóxica en los conductos de ventilación (no sé si esto será una buena idea, por cierto; piensa que no todos los habitantes del Enclave son malos). Pero no saca nada del principal personaje del lugar (que no identificaré, pues supondría revelar parte del giro argumental del juego), ya que si bien los ordenadores le pasan a identificar como dicho personaje, no le dejan hacer nada. Así, las cosas, Jordi no sabe por dónde continuar. El objetivo es conseguir parar el reactor que alimenta de energía el Enclave. Para ello, como bien intuye Jordi, será necesario usar un ordenador. Lo mejor es que convenzas a algún técnico para que te ayude a manejarlo. Ya sabes que a los informáticos les encanta que se muestre curiosidad por su trabajo. Hazte el simpático y seguro que obtendrás resultados. Pero ya te advierto que te queda alguna sorpresa.

Buen momento para aclarar la identidad de Fernando, citado al despedirme hace un mes. Los fieles asistentes a este foro recordaréis que en abril de 1999, recibíamos a Carla y asegurábamos que el mundo no volvería a ser el mismo. Ahora, se une a la primogénita el segundo de la estirpe de Ferhergón y Marhergar, de nombre Fernando, dispuesto a compartir con su hermana las grandes aventuras que este mundo tiene que ofrecer: doble motivo para que tiemblen todos los villanos del JDR. Y el mundo no volverá a ser el mismo..., tampoco. El próximo mes, año, siglo, milenio... más.

Ferhergón

"HACE DIEZ AÑOS..."

El juego más deseado era «Elvira», a punto de lanzarse. En USA se había publicado «Buck Rogers: Countdown to Doomsday» Comenzaba el culebrón de los JDRs para MSX de la forma más inocente posible. Halldor, de Palencia, nos contaba el origen de los RPGs.


DIABLO II


DIABLO II


DIABLO II

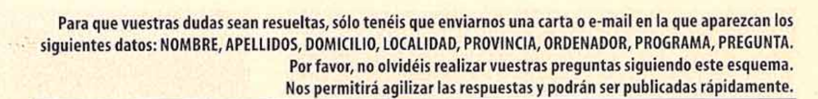
La interpretación del final de «Baldur's Gate»

Son algunos los maníacos que al llegar, tras colosales trabajos, a derrotar a Sarevok al final del juego de referencia, se quedan un poco atónitos con la secuencia final, sin acabar de hilar qué tiene que ver lo que allí te muestran con el resto de la historia. Aunque creo que «Baldur's Gate II» arrojará mucha luz sobre esta incógnita para quienes prosigan la aventura, os adelanto mi interpretación. Si alguien la opina incorrecta o tiene algo que matizar, el foro queda abierto para su aportación.

Recordaréis que cuando Sarevok muere, su cuerpo se transforma en una especie de polvo luminoso, que se filtra en el suelo. Dicha luz va descendiendo a los abismos hasta llegar a una estatua del derrotado, que se desintegra al recibir su contacto. Hasta aquí bien. El problema es que ahora la imagen se amplía, y al lado de esta estatua aparecen otras. Y el zoom prosigue alejándose y más y más estatuas van apareciendo, una verdadera multitud de estatuas. ¿Qué significan? Pues bien, hay que recordar otros acontecimientos de la historia que justifican mi interpretación. Primero, el protagonista es huérfano, no conoce a sus padres; ha sido cuidado por Gorion, en la creencia de que tiene un importante destino. Segundo, el protagonista tiene de vez en cuando pesadillas sobre su identidad y su destino, que no acaban tampoco de tener una interpretación clara. El tercer aspecto, y más importante, se puede aprender leyendo algunos volúmenes de la biblioteca de Candlekeep, o atendiendo a lo que recita Koveras, que son las profecías de Aluando. Éstas se refieren a la progenie de Baal, Lord of Murder, que sumirá en caos a la Costa de las Espadas, y de la que sólo un hijo sobrevivirá, un hijo que cambiará la historia. De todo lo dicho, yo deduzco que en realidad tanto Sarevok como el héroe son hijos de Baal y, por tanto, hermanos; que las pesadillas son intentos de Baal por mostrar a su hijo cuál es su destino, que no es otro que el de luchar a muerte con sus hermanos por un incierto poder; y que Sarevok sabe esto desde hace mucho y por eso se pasa toda la aventura tratando de destruirle. Gorion, también conocedor de la profecía, trató de proteger al héroe y de educarle para que caminara por una senda recta en el enfrentamiento con sus hermanos. Y, si todo lo dicho es cierto, las estatuas representan a todos los hijos de Baal, cuyo enfrentamiento acaba de comenzar. Y quedan muchas batallas antes de que el protagonista se erija en el único superviviente.







The Curse of Monkey Island

Hola me gustaría saber cómo se consigue el barco para poder irme definitivamente con la tripulación de la barbería.

(e-mail)

En el techo hay clavadas unas tijeras que son imprescindibles para atravesar la selva que hay entre Puerto Pollo y la Bahía de Periglo, donde los piratas tienen cautiva a la pobre Elaine. La silla del barbero estará ocupada por el capitán René Rottingham, el pirata más elegante del Caribe, y no hay forma de hacerle abandonar su silla mientras el barbero cuida su cabello; hay que encontrar un modo de librarse de él. Para ello, hay que entrar por la puerta lateral al teatro. El abrigo de pirata colgado del perchero tiene una capa de algo que aparenta ser caspa, pero que en realidad son piojos; recógelos, vuelve a la barbería, y aprovechando el momento en que el barbero deje el peine sobre la mesa, añade los piojos al susodicho peine, con el resultado de que el capitán René pierde su cabellera y se va, ahora usa la silla y siéntate. En el «Megamonkey» hay que usar una vez la manivela de debajo del asiento para ascender un poco y darle a la piedra pisapapeles una buena patada para lograr distraer al barbero. Una vez el barbero se haya marchado usa la manivela de debajo del asiento para ir subiendo la silla hasta alcanzar las tijeras. Una vez hecho esto, puedes irte de allí. Otra cosa que hay que hacer, ya que la necesitarás más adelante, es volver al teatro, recoger la varita mágica y usarla sobre el sombrero de copa; así obtendrás un libro sobre el arte de los ventrílocuos. El camino hacia la Bahía Periglo está marcado por abundantes carteles. Con las tijeras hay que cortar la flor que según los carteles de la sociedad naturalista se llama de Ipacanema y los matorrales, para seguir camino. En un primer momento, te tropezarás con una tremenda anaconda; tras ir sacando del estómago de la serpiente todo tipo de objetos, usa la flor con la jarra de jarope, y úsalo en la cabeza del ofidio, provocándole nauseas y tu expulsión por vía bucal. Ahora tienes que recoger una caña adyacente y una espina del matorral espinoso cercano. Combinando ambos elementos tendrás una cerbatana. Luego ata uno de los globos de helio al pisapapeles y sopla sobre el aerostático invento. Una vez en la situación adecuada, usa la cerbatana sobre el globo para poder escapar, usando la liana ahora al alcance, de la trampa. Para alcanzar el barco, hay que subir a la barca de remos. Pero de todos modos hay que ir marcha atrás, ya que hay que visitar primero la pollería aprovechando que ya tienes el vale de reserva para la pollería, puedes entrar sin que el propietario te eche. Hay que darle un tiento al esqueleto de la mesa, para que se caiga de bruces y poder así llevarse el cuchillo dentado de su espada. En el "Megamonkey" la barca tiene un agujero. Hay que recoger en la pollería el aparato para cortar galletas, e irse hasta la colina donde se celebran los retos, usando el cortado de galletas sobre el árbol de caucho apropiado. Para pegar el corcho resultante en la barca hay que añadir al tapón pegamento, y luego usar el conjunto en el agujero. Una vez hemos llegado con la barca hasta el bajel, podemos subir al barco, pero su loco primer oficial y su tripulación de simios se pasan la vida haciendote saltar por la borda. Cansado de semejante trato, sierra la plancha con el cuchillo dentado y sube de nuevo al barco. Ahora no tienen más remedio que castigarle de otro curioso modo... Con el castigo encima, acude a la pollería dispuesto a aprovechar tu disfraz, pero es sin embargo el encargado el que sacará provecho, y te mandará convenientemente envasado. Ahora despertarás en el castillo de popa del barco; usando el libro de ventrilocuismo sobre el capitán LeChimp, conseguirás que el primer oficial reciba unas órdenes escuetas de abandonar el barco. Así obtendrás el mapa con la localización de Elaine, un poco de aceite de pollo y el mando del barco pirata. Puedes irte abriendo la ventana o por la puerta grande.

No sé cómo convencer al camarero de que soy un familiar suyo (en el «Megamonkey»).

Marcelo (Granada)

Así que debéis ir con la maza del cementerio hasta la cámara que hay en el hotel y que queda a mano izquierda, y darle al clavo. Sal fuera y recoge el retrato. Luego con las tijeras recórtalo. Baja las escaleras, recoge el espejo, coloca la cara recortada del retrato en el marco, y vete, colocando el espejo sobre el espejo del faro.
Hay que convencer al camarero de que hay un parecido con la familia Sopabuena. Para ello, como ya tienes el retrato recortado; colócalo en la ventana de la puerta izquierda, entra en la habitación y mira por la ventana. Esto convencerá al relamido camarero. Tambien hay que convencer al camarero que su "primo" Guybrush conoce a la perfección la historia de la familia Sopabuena. Para ello debes entrar en la habitación de la derecha. «Megamonkey»: para lo cual necesitarás la tarjeta de Stan... Tirando de la cama plegable aparecerá un cadáver y sobre él un libro. Hay que usar en la cama los clavos del ataúd que usaron para ti y el clavo del retrato del antepasado Sopabuena. Así remachado, la cama no volverá a plegarse, recoge el libro, habla con el camarero y este aceptará finalmente tu origen. Y ahora vuelve a suicidarte. Ahora "resucita" en el interior de la cripta, donde encuentra al fantasma de la antepasada a la que LeChuck dejó plantada la semana antes de la boda y cuya entrada en el mundo de los muertos está condicionada a reencontrarse con su otro amante. Dejando de lado este tema, Guybrush sigue hacia el oeste para encontrar salida a este panteón.
«Megamonkey»: con el brazo esquelético no podréis recoger nada si no le ponéis un poco de pegamento. Tras esquivar el ataque de Murray, que tienes que recoger, entabla una conversación con Mort, el enterrador, a través de la grieta de la pared. Mort te tomará por un espíritu, pero no se inmutará. Así que recoge la linterna usando el brazo esquelético, usa a Murray en la grieta y luego la linterna sobre Murray. Antes de irte es buena idea llevarse la palanca. Vuelve al hotel, a la cámara de la derecha, y tras usar la palanca sobre las maderas del agujero, vuelve a usarla para desclavar la cama, levantando, entre otras cosas, la maldición de la fantasma de la cripta, pudiendo al fin recoger el anillo.

Estoy atascada en la escena que tengo que echar al actor del teatro, pero es que ya sé cómo tengo que hacerlo y es echando el aceite en LAS BOLAS DE CAÑÓN. Ya, ya,... pero dónde encuentro, yo, las bolas de cañón, que he estado buscándolas por todas partes y no las veo. Por favor, decidme sólo dónde están las dichosas bombitas.

María José Enríquez Castaño (Málaga)

Si tienes el mapa con la localización de Elaine, en el caso normal, sólo hay una X marcando el lugar. Para saber qué lugar es, hay que ascender desde la parte de atrás del teatro a los mandos de los focos, pulsar unos cuantos botones y luego la palanca..., la X marca la tumba de Yorick. En el "Megamonkey": el mapa marca unas instrucciones, y hay que seguirlas al pie de la letra: nordeste es pulsar el botón superior derecho y etc. Dos pasos indica dos veces. Una vez averiguado el lugar donde está enterrada Elaine, el artista empezará a hacer juegos malabares y el baúl estará abierto. Usa el aceite de pollo sobre las bolas de cañón para que haga el ridículo más espantoso ante su público. Acabada la función por KO, hay que ir al escenario y usar la pala para desenterrar a Elaine y ponerla a buen recaudo.

Laura Bow. La Daga de Amon Ra

¿Qué hago a partir de las 7:30? ¿Para qué sirve el vaso? Gracias.

(e-mail)

El vaso lo usarás mucho más adelante para escuchar. Pero de momento, tras un pequeño escarceo de Laura con uno de los invitados que no vamos a comentar aquí ahora, puedes empezar a visitar el museo. Tras encontrar la sala de la exposición egipcia, puedes echar un vistazo a la urna de dónde fue robada la daga de Amon Ra. No ha sido forzada, por lo que debe haber sido alguno de los empleados del museo. Echando un vistazo con la lupa a la Piedra Roseta, aprenderás a traducir algunos de los signos jeroglíficos. Otro vistazo a..., los charcos de sangre te hará encontrar una cruz egipcia (que lucía ostentosamente el Dr. T.) y una huella de zapato de mujer. Tras esto, empieza a abrir sarcófagos..., hasta encontrar el cadáver del Dr. Pippin Carter.
Un cuidadoso examen de sus restos mortales te permite encontrar en un bolsillo del esmoquin, un bloc de notas...: en blanco. Todos los invitados muestran unos comportamientos muy raros. De la sala de la esfinge llévate el vaso, que usarás para escuchar tras las puertas cerradas (obteniendo muchas pistas y otros cotilleos). En el despacho de la Dra. Myklos, sobre su mesa, se encuentra un frasco de aceite contra serpientes, una especie de repelente. Pero no es posible llevártelo, pues se lo queda la propia Dra. Tras un lienzo, encontrarás el resto de piedra Rosseta. Su examen con la lupa revelará el resto de caracteres. Tras echar un vistazo con la lupa en la pizarra, se pueden traducir los siguientes textos:
"Rindo homenaje a ti oh amo de la eternidad Ra fuerte es tu vela ante el viento como el lago de fuego en el mundo inferior sostiene a Shu la madre creadora de los dioses"
"En silencio desde su UTERO más veloz que los galgos y más fugaz que la luz permite que yo no arda permite que aún no sea consumido permite que no sucumba mientras mi momia siga postrada en TUMBA".
Una vez haya salido Yvette de su despacho, puedes entrar tú, un vistazo a la papelera te hará encontrar un papel carbón, que mirándose al trasluz con la lámpara de su mesa, abre un camino de investigación. Tras esto, puedes apagar la lámpara. Cuando la bombilla esté fría, puedes sacarla..., pero tendrás que salir y entrar, probablemente, pues hace falta un rato largo. La próxima cámara es el despacho del Dr. Carrington. Sobre su despacho hay varios teléfonos apuntados en una agenda. Tras un cuadro, está la caja fuerte. La combinación, compuesta de cuatro dígitos, se corresponde con UNO de los teléfonos... (0527 quizás). Echa un vistazo tanto ocular como con la lupa para el correcto desarrollo del juego ya que no podrás coger nada. En el hogar de la chimenea, encontrarás un carboncillo. Frotándolo sobre el bloc del difunto Dr. Carter aparecen las citas que tenía para esa noche, de las que destaca que a las 8 en punto tenía una cita con Yvette mientras que a las 10:15 tenía otro con Tut. Un interrogatorio de Yvette nos muestra que dice haber visto a Tut cerca del lugar del crimen, mas no cometerlo. Induce a creer en la culpabilidad de Tut. Hablando con O'Riley, éste no parece muy sincero, sobre todo tras hablar con él sobre P.Carter, y encontrando después su cadáver en el interior de una de las armaduras.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

Combat Flight Simulator 2

(Segunda y última parte)



Después de volar un buen número de misiones al servicio de ambos bandos ya se van poniendo de manifiesto algunas peculiaridades del teatro de operaciones de «CFS2». En esta segunda entrega hemos procurado destacar aquellas cosas que distinguen a este simulador en lo referente a campañas, sin duda el modo de juego más completo y sugerente de todos. Del periodo de servicio propiamente dicho, se pueden obtener algunas premisas sobre el combate que pueden ser cruciales para salir airoso en las distintas misiones.

Enfrentarse con barcos es muy difícil, ya que los artilleros lanzan ingentes cantidades de plomo al aire con gran precisión.

Trayectoria de un as

Antes de aventurarse en una campaña es conveniente echar al menos un vistazo al manual. Realizado aún con más solidez que el propio programa, describe con precisión el escenario de las batallas y sugiere tácticas de combate específicas para cada aeroplano. Hay que tener presente que es la máquina, con sus virtudes y defectos, el factor que ha de dictar la táctica más adecuada en todo momento. Además entre sus páginas encontramos numerosas e interesantes referencias históricas que no son sino un indicativo de la profundización histórica que se ha logrado en «CFS2». La utilización de diversas fuentes de documentación, con archivos y conversaciones con veteranos pilotos de ambos bandos ha permitido a los programadores basar las campañas en hechos históricos. Aún así el paralelismo con la historia no impide que el avance dependa fundamentalmente de nuestra actuación en cada salida. A lo largo de todo el manual se pueden encontrar citas relativas a aspectos concretos del combate e interesantes experiencias. Aparte de la información escrita contenida en el manual, gran parte de la evolución de una campaña en «CFS2» se relata a través del "Bebedero", una cantina que sirve de punto de reunión en el que los pilotos intercambian rumores e impresiones. La información del Bebedero estará casi siempre relacionada con el futuro próximo de la campaña. Pero, los datos obtenidos deben valorarse con reservas, al fin y al cabo se trata de rumores. El "Bebedero" es una forma de nexo que da continuidad a los eventos acaecidos como consecuencia del resultado de las misiones en campaña pero también es un buen recurso con el que se dan a conocer sucesos que determinaron el desenlace del enfrentamiento en el Pacífico. En varias ocasiones se mencionan además acontecimientos en otros frentes pero de gran importancia en el marco global de la guerra.

EN CAMPAÑA

Para obtener éxito en las misiones de campaña, sirviendo a cualquier bando, es necesario conocer las características del teatro de operaciones en las que se llevan a cabo. El Pacífico se caracterizó porque las distancias que debían recorrer los aviones eran mucho más prolongadas que en el teatro europeo, por tanto, más que nunca, una buena dosificación del combustible reportará mayores posibilidades de éxito. La mayor parte de las misiones de combate se llevan a cabo sobre mar abierto, un avión dañado en estas condiciones tendrá muy pocas posibilidades de encontrar un sitio donde posarse, pero de tener la fortuna de encontrarse cerca de una isla podremos aterrizar casi en cualquier tipo de terreno sin que el avión sufra daños de consideración. Si las cosas se ponen feas de verdad, nivelar el avión y presionar tres veces la "O" será lo único que podamos hacer y aún así hemos de saber que el paracaídas no es infalible. Hay una pregunta a modo de cita contenida en las páginas del manual en la que un veterano responde elocuentemente dándonos una idea de la dificultad de operar sobre el Pacífico. Dice el entrevistador: "¿Cuál fue la experiencia más intensa de su campaña en el Pacífico?" A lo que el veterano responde: "Ver tierra".

Al crear un piloto es posible introducirnos en diversos momentos del conflicto que tendrán diferente balance entre las fuerzas involucradas y se situarán en distintas zonas del Pací-

Uno de los factores más determinantes en el enfrentamiento aéreo sobre el Pacífico fue la individualidad de los pilotos japoneses frente a la mejor coordinación de los estadounidenses

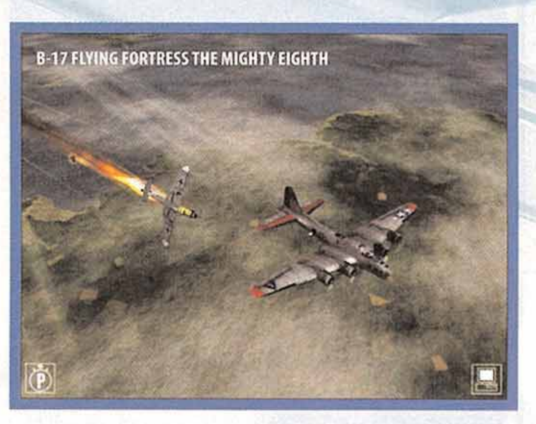
Los rivales

Nos acercamos al momento en el que varios simuladores inspirados en la Segunda Guerra Mundial, y por tanto destinados claramente al mismo sector de aficionados, se enfrenten por conseguir mayor número de copias vendidas. «Combat Flight Simulator 2» es un programa estupendo, pero sus rivales, ya sean aquellos que han aparecido como los que están por venir supondrán, en el más modesto de los casos, una dura competencia. Destacar uno sobre los demás será una tarea de evaluación ardua y difícil a la que no podemos hacer frente hasta poseer las copias definitivas de todos los programas. Además dependiendo de las preferencias de los aficionados puede ser injusto compararlos teniendo en cuenta parámetros únicamente "objetivos". Aún así, ya podemos hacernos una idea de lo que va a aparecer a corto plazo. Tememos que va a ser tan difícil decidirse que puede que debamos pensar en más de una adquisición, por tanto queremos aprovechar este mes nuestra Escuela de Pilotos para poner sobre el tapete las demás alternativas.


Il-2 Sturmovik

IL-2 STURMOVIK

El desarrollo de Maddox Games es uno de los pesos pesados del futuro panorama de simulación. De hecho muchos coinciden en señalarlo como favorito. Hemos seguido este desarrollo a través de las noticias de la compañía encargada de su publicación, Bluebyte, con mucha expectación desde hace tiempo. Su lanzamiento en nuestro país, que no estaba claro hasta hace bien poco, se prevé no antes del mes de Marzo. Pero después de recopilar datos y de atender a muchas de vuestras sugerencias y llamadas de atención sobre su desarrollo creemos que es el momento de empezar a hablar sobre este prometedor programa. El interés de «IL-2 Sturmovik» no sólo radica en el hecho de que se trata de un caza inédito en simulación y que también por primera vez recrea con seriedad el frente del Este en la Segunda Guerra Mundial, sino sobre todo en su realización técnica. Incorporará modelos magníficamente detallados con una estructura poligonal que oscilará entre los 400 y los 1 300 polígonos, a lo que hay que sumar texturas en alta resolución. Para el terreno se ha hecho uso de mapas por satélite, las nubes tendrán una presencia verdaderamente volumétrica así como otros muchos efectos de humo. La compañía ha puesto un gran énfasis en desarrollar los modelos de vuelo y de daños cada aeroplano de modo que a priori podemos esperar un resultado impecable. Aunque el programa está basado en el caza de Iljushin podrán volarse 4 modelos distintos cada uno con diversas variantes hasta un total de 17 versiones distintas entre modelos rusos, americanos y alemanes. Estarán también representados alrededor de una veintena de aviones más (hasta el punto de que tendrán diferente esquema mimético dependiendo de la época del año). No os quepa duda de que entraremos en detalle con este programa muy pronto. Ansiamos el momento de tener una beta en nuestras manos.


B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHTH

B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

Pocas o ninguna novedad se puede desvelar acerca de la gran apuesta de Microprose cuyo desarrollo está ultimando Wayward Design (os remitimos a la preview que aparece en este mismo número). Su prolongado desarrollo ha sido consecuencia directa de una gran ambición, que finalmente ha hecho de «B-17 II» un programa innovador en su estilo de juego y en el planteamiento de la simulación. Poco podemos imaginar que no esté presente en el programa de lo que debía ser pertenecer a la tripulación un bombardero estratégico B-17 en el frente occidental. Por si esto fuera poco también podremos saltar en una de estas misiones de bombardeo a la cabina de varios de los cazas más importantes de aquel escenario que participaron en la escolta e interceptación de bombarderos. El terreno representado será descomunal y muy detallado y los modelos y cabinas son de lo más realista hasta la fecha. Sin embargo, aún sin contar con la versión final del programa, ya podemos decir que tendrá algunas pegas: Elevados requerimientos de hardware y la carencia de un modo multijugador, lo que no ha sentado nada bien en la comunidad de aficionados.


B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHTH


Battle Of Britain

BATTLE OF BRITAIN

El programa de Empire creado por Rowan, centrado en la Batalla de Inglaterra, posee uno de los escenarios más interesantes del conflicto estratégicamente. De hecho «Battle Of Britain» tiene gran parte de estrategia al permitirnos actuar como comandante de una gran fuerza en la que incluso la gestión de recursos está contemplada. El interés radica en gran parte sobre la carrera tecnológica entre el mítico Supermarine Spitfire Mk I y Mk III y el Messerschmitt Bf-109 E, aparte de los demás modelos disponibles para el vuelo. Hasta donde hemos llegado puede decirse que Rowan ha hecho un buen trabajo recreando las diferentes tácticas entre pilotos de la Luftwaffe y la RAF, además de las ventajas y desventajas que afectaron a ambos bandos. Curiosamente nos dejará situarnos en diversos puestos de artilleros de un Do 17, pero no pilotar bombardero alguno. También podemos decir que el programa poseerá en el apartado audiovisual una calidad por debajo de sus competidores, pero sin embargo podrá funcionar en equipos modestos y mostrar en una misión a cientos de cazas volando simultáneamente.

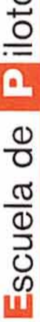

Aces High

BATALLAS ONLINE

Además de estos simuladores a los que hemos hecho referencia, cabe al menos mencionar a otros que, por sus opciones online y por ser en general más asequibles, están día tras día ganando importancia entre los aficionados al género. El juego online en este campo ha requerido la creación de unos programas específicos para este fin. Sólo con gráficos menos exigentes es posible la popularización de este género en Internet.

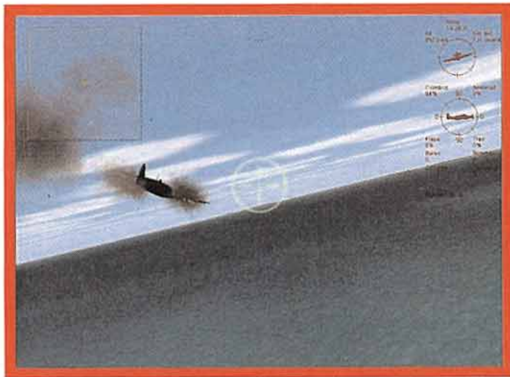
En el futuro de esta sección hablaremos en especial sobre estos programas: «Aces High» desarrollado por Hitech Creations: http://www.hitechcreations.com «Air Warrior III (y Air Warrior III Millenium Version)» de Kesmai Studios: http://airwarrior.gamestorm.com/ «WWII Online» de Cornered Rat Software/Playnet Inc /(es de hecho un simulador de guerra total): http://www.wwiionline.com/

Lo que el programa llama "Bebedero", –que vendría a ser más propiamente dicho "la cantina"– es un recurso de información gracias al cual podremos estar al día de los últimos rumores en el frente de guerra

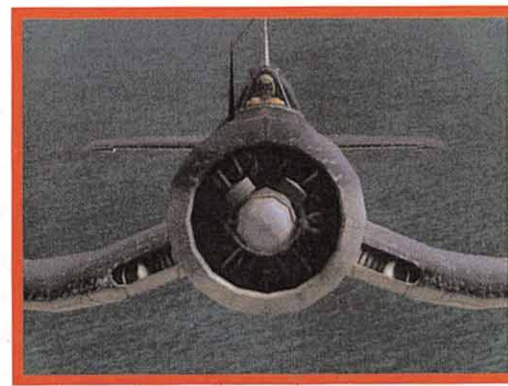




El punto débil de los bombarderos es su panza. En las intercepciones no hay que descartar un ataque desde una altitud menor.



Una facultad que distingue a los ases es la de acertar a los objetivos que no estén alienados con la retícula de puntería.



Los japoneses le dieron el sobrenombre de "muerte silbante" al formidable Corsair por el sonido que generaba el avión en picado.

fico. Por supuesto cuanto más avanzado sea el tramo de la campaña podremos acceder a cazas más perfeccionados. Algo que se refleja en el programa es el temperamento y la evolución de las tácticas de combate a lo largo de toda la campaña. Los japoneses estaban más entrenados y disponían de aviones superiores, mejor adaptados para el combate en aquel escenario, pero los estadounidenses supieron sacar provecho de sus actuaciones en grupo. Todo el conflicto fue en este sentido un proceso de aprendizaje mutuo entre ambas marinas además de una feroz carrera tecnológica, y el juego lo refleja así.

EN LA PRIMERA PASADA

En el número anterior de Escuela de Pilotos consideramos las diferentes particularidades de cada avión con el fin de sacar de cada modelo el mayor rendimiento. Sin embargo, independientemente del caza hay procedimientos definidos para el combate aéreo o el bombardeo que conviene señalar. También en el manual se trata por separado las tácticas de caza japonesas y estadounidenses con buenos consejos pero creemos que puede ser de gran ayuda reunir las más importantes. Además después de numerosas misiones hay algunas otras sugerencias que podemos aportar.

Detectar a un bandido no es un problema gracias a la vista táctica y a los mensajes de nuestros compañeros de escuadrón, pero acercarse sin ser visto es ya otra cuestión. Hemos de procurar hacerlo desde los ángulos muertos del enemigo observando su dirección en la vista táctica y aprovechando cualquier cosa que pueda enmascararnos (las nubes, el Sol...). Es de dominio público que la situación más óptima para disparar es situarse en la cola y ligeramente elevados sobre el adversario. Insistimos en que hay que buscar siempre esta posición –aunque nos lleve mucho más tiempo– hasta lograr la distancia de disparo para lograr el derribo en la primera pasada y no dar oportunidad alguna al enemigo. Al principio de la guerra los cazas japoneses aguantan mejor las exigencias del combate aéreo cercano, por eso los pilotos estadounidenses deben, si cabe, insistir en el intento de lograr un derribo a la primera. La palanca de gases tiene una importancia vital a la hora de acercarnos a un objetivo aéreo: hay que vigilar la aceleración constantemente para poder permanecer en una buena posición de disparo el máximo tiempo posible. De otra forma puede que se dé el frustrante caso de rebasar a un caza enemigo después de una larga aproximación por no haber moderado la velocidad suficientemente. Los disparos de corrección ayudan a apuntar la ráfaga ofensiva con más acierto, pero desvelarán la posición de nuestro caza. De no lograr el derribo, ya hemos de pensar de otra manera. Entrar en el combate aéreo cerrado es muchas veces (afortunadamente) inevitable, y el éxito no depende tanto de una maniobra medida como de desarrollar el instinto de combate mediante la práctica. De todas maneras, en este caso os remitimos de nuevo al manual para repasar las maniobras de combate básicas que en él se desarrollan.

Los duelos suelen tener lugar en alturas relativamente bajas alrededor de los 3 000 metros e incluso menos. No es extraño que en plena lucha uno de los contendientes llegue a rozar el océano con el borde marginal de una de sus alas. Es imprescindible vigilar la velocidad aerodinámica evitando en la medida de lo posible entrar en fuertes pérdidas o barrenas (hacía mucho tiempo que no entraba en barrena en un simulador). La utilización de los flaps para ayudar al avión a realizar maniobras difíciles hace que podamos tener un mayor control en pérdida y que perdamos quizá menos velocidad. Además si el avión inicia la maniobra con daños estructurales producidos por impactos tendrá menos posibilidades de partirse en dos en pleno vuelo por el efecto de las fuerzas a las que se ve sometida la célula.

El escuadrón

A pesar de la importancia que en «CFS2» se le da a la coordinación con otros pilotos del escuadrón la utilización de flancos no es uno de los apartados más brillantes del programa. La coordinación con otros cazas se limita a dar una serie de órdenes que en la práctica no sirven para llevar el planeamiento táctico de una operación. Aún así la IA de todas las entidades, ya sean aviones o barcos enemigos o aliados se comportan por sí solas acordes con las tácticas de la época. La experiencia de los pilotos es además otro de los valores más importantes puesto que el personal del escuadrón va perfeccionando sus actuaciones e incluso podremos llegar a compartir ala con un as a lo largo de una campaña. Por esta razón hay que tener presente el aumento del beneficio de volar con un piloto veterano. Si uno de nuestros veteranos cae en combate en alguna misión de la campaña será sustituido por un novato, circunstancia que afectará al rendimiento del escuadrón en general. Conviene tener presente que los pilotos americanos pudieron hacer frente a la mejor equipada marina japonesa gracias a su habilidad para actuar como grupo.

NOTA: Hemos cambiado el sobrenombre del caza japonés A6M2, de "Zero" (o Zeke) por la traducción literal de "Cero", tal y como la versión traducida de «CFS2» realiza a La Lengua Española en los textos y manual del producto. Por cierto, el apelativo de "Cero" se debe a que la Marina Japonesa asignaba a sus modelos de caza el último número del año en que comenzaban a producirse, (0 de 1940).

ATAQUE A BUQUES

Hundir barcos es con mucho el tipo de misión más difícil que se nos puede encomendar en «CFS2». Casi siempre esta labor está asignada a los bombarderos y torpederos tácticos como los SBD-2 Dauntless y TBF-1 Avenger o los B5N2 Kate y D3A1 Val, pero no siempre. Además muchas veces, actuando como escoltas deberemos no sólo barrer las zonas de cazas sino mantener las defensas antiaéreas con la "cabeza gacha" ametrallando las cubiertas de los buques.

Para que las bombas se dirijan a su objetivo convenientemente hay varios procedimientos, de los que el manual recomienda el bombardeo en picado, aplicando los flaps para retener el avión. Necesita de una precisión tremenda pero nos expone menos al fuego de antiaéreos.

Bombardeando en semi-picado o a nivel es mucho más fácil acertar, el inconveniente es que hemos de sortear el fuego de las baterías de los buques durante más tiempo. Para minimizar el fuego podemos aproximarnos al objetivo en línea con éste. Así lograremos que el fuego enemigo se reduzca a un ángulo más pequeño, cubriendo menos espacio del cielo aunque con más concentración de plomo.

Es, hasta cierto punto, casi posible esquivar los proyectiles utilizando este método. En el tramo final, el momento de soltar las bombas es algo que sólo se puede adivinar por práctica e instinto. El ametrallamiento de buques es algo parecido con la diferencia de que nos expone menos a los antiaéreos y nos permite maniobrar con más libertad. Es evidente que, tratándose de objetivos duros, siempre que sea posible es mejor utilizar los cañones de mayor calibre, aunque renunciemos a una cadencia de disparo mayor.

S.T.M.

Nuevas misiones y cazas

Si hay una característica que resulta imprescindible para dotar a un programa de longevidad es su capacidad para crecer. La posibilidad de editar misiones, o importar misiones y cazas es una buena forma de garantizar que «CFS2» tenga un valor añadido. Para el diseño de misiones junto con el programa existe una aplicación adicional que dispone de su propio interfaz gráfico. No es difícil realizar misiones aunque requiere tiempo y un conocimiento de la herramienta para la cual Microsoft no da soporte alguno. No obstante se agradece el solo hecho de poder "bajarse" misiones o aeroplanos "pilotables" de Internet. Como recomendación el sitio web The Hangar (http://thehangar.dogfighter.com/CFS_Planes.htm) contiene ya varios cazas y bombarderos con sus particulares modelos de vuelo, todos ellos realizados por los usuarios. Los archivos son además generalmente compatibles con «Flight Simulator 2000».

¿Te atreves a entrar?

Algunos que ya han estado dentro piensan ésto:

"El proyecto del juego La Prisión es uno de los más ambiciosos de este tipo que se han desarrollado en este país y también a escala internacional."
Ciberpaís

"La prisión puede considerase como una de las apuestas más arriesgadas y originales que se han visto en el panorama de los videojuegos en España desde hace mucho."
La Vanguardia

"Si orgullosos tienen que estar sus creadores por el buen trabajo realizado y por los resultados, más allá de todo lo esperado, más orgullosos debemos sentirnos los profesionales de la crítica del sector, por ver como la, hoy por hoy, más sobresaliente de las compañías autóctonas se toma las cosas tan en serio."
Micromania

"La prisión, sin duda, va a dar mucho de qué hablar, y nosotros apostamos en que destacará como un producto de éxito."
PC Actual

"Un programa, que sin duda, se presenta como el juego online más interesante del año."
PCMania

"Dinamic puede conseguir con este juego algo totalmente increíble: que estemos ansiosos de entrar en La prisión. Podemos asegurar que La Prisión será la bomba de la temporada."
gamesreview.com

"Dinamic Multimedia demuestra que con buenas ideas se pueden hacer juegos realmente sorprendentes."
solojuegos.com

infórmate en:
www.laprision.com

La PRISION

JUEGO EXCLUSIVO
On-line

Gratis 2 Meses de conexión

3.995 Ptas.

Requiere módem y conexión a Internet

Para conexiones a través de router, proxy ó ADSL con módem externo, consulta nuestra web www.laprision.com

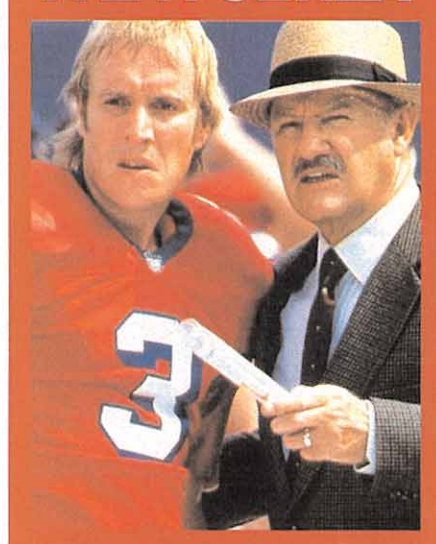
www.dinamic.com

hasta donde llegue tu imaginación



Por Santiago Erice

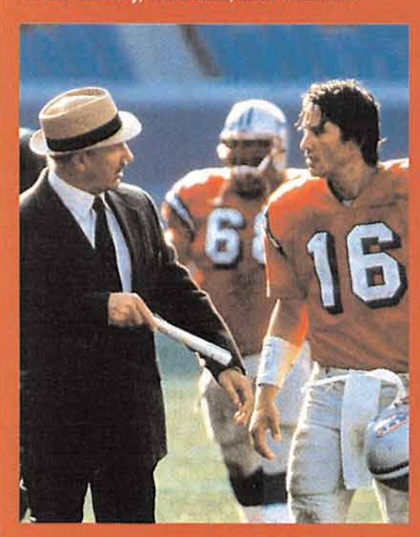
EQUIPO A LA FUERZA



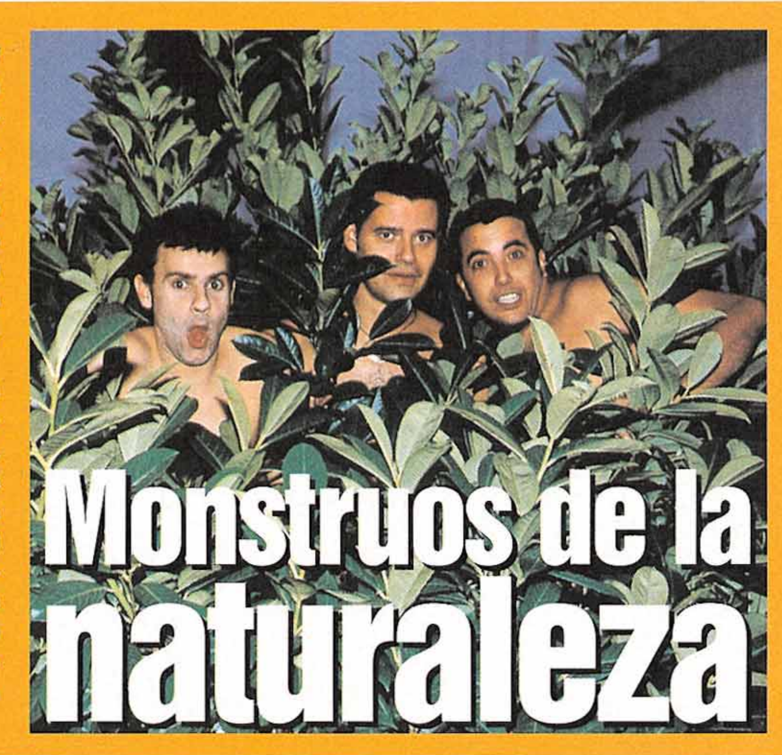
Acerca del Fútbol americano

Una huelga en la liga de fútbol americano da a los protagonistas de "Equipo a la fuerza" la oportunidad de cumplir su sueño: jugar en un club profesional y tener una segunda oportunidad en sus vidas para destacar. Acerca de este deporte y del variopinto grupo de "esquiroles" gira el argumento de esta película dirigida por Howard Deutch (uno de esos artesanos de Hollywood que no pasarán a la historia del séptimo arte, pero que consigue que sus películas se vean con agrado).

Narrada en tono de comedia con toques agridulces, "Equipo a la fuerza" está interpretada por un puñado de actores competentes entre los que destacan Keanu Reeves y, sobre todo, Gene Hackman.



DDT



Monstruos de la naturaleza

La dirección musical de DDT es tan diáfana como Los Nikis y Ramones. El punk divertido todavía habita entre nosotros porque no todos los músicos aspiran al virtuosismo. El trío madrileño debutó discográficamente con "Fumígate" (ya conocido como el disco de la canción "Punkie millonario"), y ya está a la venta en las tiendas su segunda entrega, "Monstruos de la naturaleza".

En esta ocasión, el disco está dedicado a unos cuantos de los personajes freak favoritos de Daniel Chiri y Pelayo: la tele, Leiff Garrett, los marcianos, los monstruos del pasaje del terror, la guerrera Sheena o los "rara avis" a quienes no les gusta el deporte, entre otros. Si en este país hubiera programas infantiles inteligentes en televisión (en vez de husmeadores en la sábanas de supuestos famosos), cualquiera de las canciones de DDT sería una excelente sintonía para el espacio.

ANDRÉS CALAMARO



Enciclopedia de Canciones

Nada más y nada menos que 103 canciones conforman el nuevo trabajo, "El salmón", del hispanoargentino Andrés Calamaro. Era pública y notoria su gran facilidad para componer, también la sorprendente capacidad de convicción que desarrolla para conseguir que su discográfica edite su obra (pese a la aparente escasa comercialidad de la fórmula), pero ahora ha ido más allá: sus nuevos ¡cinco CDs! son casi una enciclopedia de canciones.

Y en "El salmón" (era imposible que no fuera así), se apelotonan todas las claves, influencias, manías y obsesiones de Calamaro: Dylan, la milonga, el tango, el amor, el rock and roll, la ironía, las mujeres, las drogas, los perdedores, los Stones, unas cuantas versiones de clásicos... Calamaro, y su voz rota y desafinada, no hay duda, genio y figura hasta la sepultura.

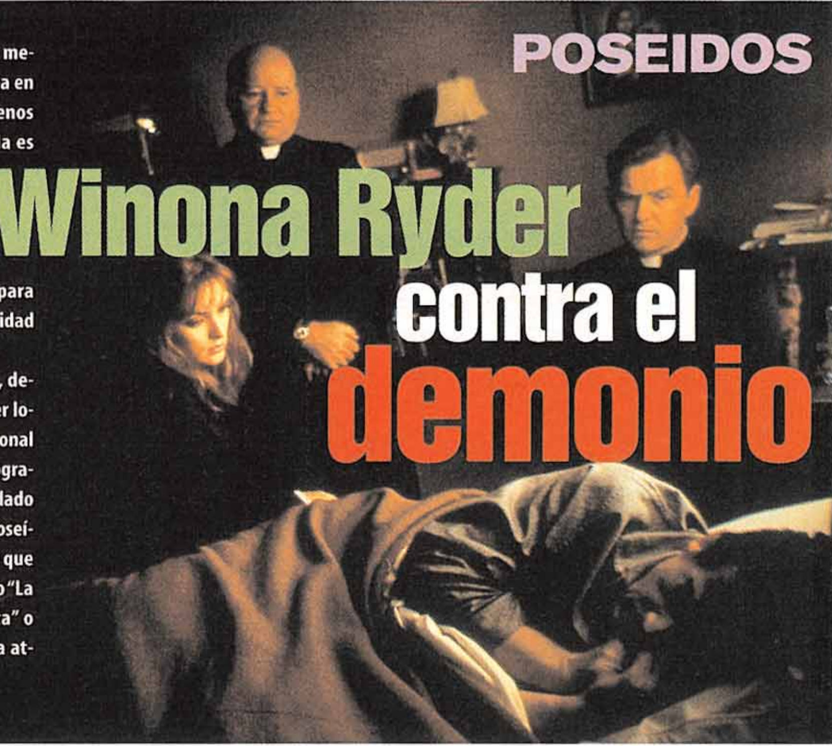
SCARY MOVIE



En hora y media, "Scary Movie" da un repaso sin piedad a la historia de la cultura adolescente de los últimos años. El director Keenen Ivory Wayans ha pillado los momentos claves y los tópicos más tópicos de las pelis de éxito contemporáneas, y a golpe de comedia, parodia y chiste (malo o bueno, depende de la escena), no ha dejado títere con cabeza.

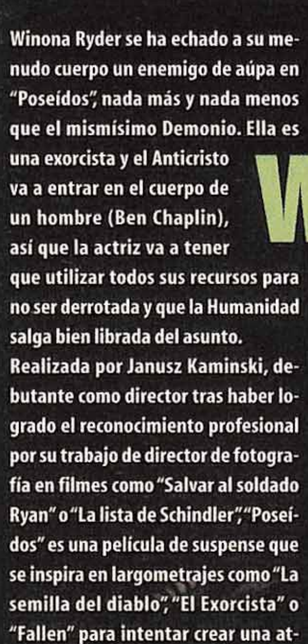
La película es una copia (no confundir con la de Ana Rosa Quintana, por favor) y, como tal, debe verse conociendo previamente el cine de terror de serie Z, las comedias basura "made in USA" o el cine de acción más espectacular. A partir de ahí, el espectador puede soltar la carcajada, reírse de sus mitos favoritos y disfrutar distanciándose de la realidad (algo que no han hecho los políticos americanos, escandalizados por el mensaje que "Scary Movie" lanza a su juventud).

Historia de la cultura para adolescentes en media hora



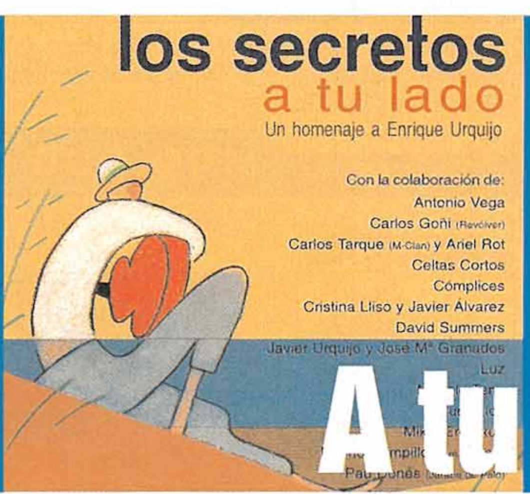
POSEIDOS

Winona Ryder contra el demonio



Winona Ryder se ha echado a su menudo cuerpo un enemigo de aúpa en "Poseídos", nada más y nada menos que el mismísimo Demonio. Ella es una exorcista y el Anticristo va a entrar en el cuerpo de un hombre (Ben Chaplin), así que la actriz va a tener que utilizar todos sus recursos para no ser derrotada y que la Humanidad salga bien librada del asunto. Realizada por Janusz Kaminski, debutante como director tras haber logrado el reconocimiento profesional por su trabajo de director de fotografía en filmes como "Salvar al soldado Ryan" o "La lista de Schindler", "Poseídos" es una película de suspense que se inspira en largometrajes como "La semilla del diablo", "El Exorcista" o "Fallen" para intentar crear una atmósfera de terror y de thriller.

LOS SECRETOS



A tu lado

La desaparición de Enrique Urquijo no ha impedido que su grupo, Los Secretos, cuente con un nuevo álbum en el mercado. La fórmula ha sido unir a la formación con algunas de las voces del pop-rock más famosas de este país para que las melancólicas composiciones de los Urquijo vuelvan a sonar, nostálgicas, en los oídos de los españolitos.
Nacho Campillo, Luz Casal, Cómplices, Antonio Vega, Celtas Cortos, Carlos Goñi "Revólver", Mikel Erentxun, Miguel Ríos, Cristina Lliso, Javier Álvarez, Pau Donés "Jarabe de Palo", Carlos Tarque "M-Clan", Ariel Rot, José María Granados "Mamá", Manolo Tena y David Summers han sido los artistas seleccionados para participar en este CD que quiere ser "un homenaje a Enrique Urquijo".

CERDOS Y DIAMANTES





En "Cerdos y diamantes" aparece una amplia gama de gansters (ladrones, asesinos, apostadores ilegales, estafadores, traficantes de joyas...). Su director, Guy Ritchie, ha construido un desmadrado largometraje donde cualquier actividad ilícita es posible y la sangre corre a raudales, no exenta de ironía (no se sabe si inglesa o tarantiniana). Con un numeroso reparto de actores (Andy Beckwith, Ewen Bremmer, Sorcha Cusack, Dennis Farina, Brad Pitt y un largo etcétera), esta película nace con el transporte por Europa de unos diamantes robados, para liarse con las peleas del boxeo ilegal y las apuestas, y terminar convertida en una orgía de grupos de delincuentes que se persiguen con saña unos a otros.

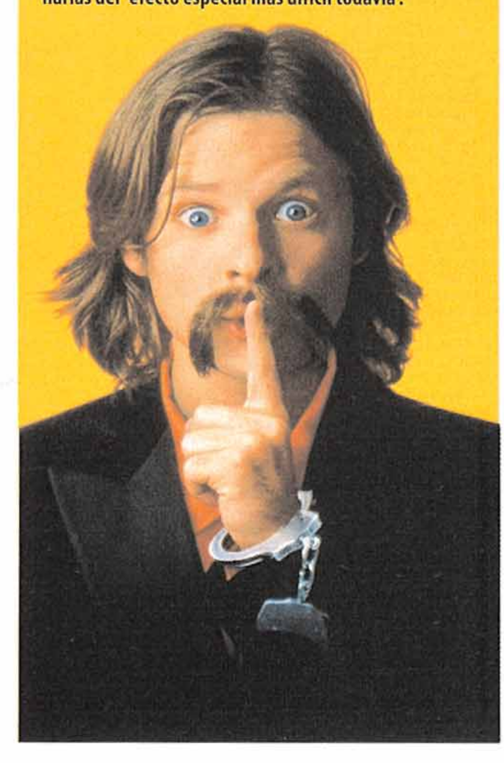
Toda clase de gangsters

SALVAJEMENTE TIERNOS



Salir de Málaga para entrar en Malagón

Harry Sawyer y Wayne Wayne Wayne Jr. son dos presos que han conseguido evadirse y, por azares del destino, deciden esconderse en Happy, una pequeña población de Texas en la que, suponen, van a pasar desapercibidos. No saben que han salido de Málaga para entrar en Malagón. Allí se celebra el concurso de Miss Exprimidita, la maestra y la banquera son mujeres ávidas de emociones, el sheriff es un tipo raro, y el banco del lugar incita a la codicia. De más está decir que el asunto está listo para complicarse.
Comedia que supone el debut como director de Mark Illsley, "Salvajemente tiernos" es una película que nació como una locura de bajo presupuesto y ha terminado consiguiendo distribución internacional. El cine independiente sigue ganando terreno a las películas millonarias del "efecto especial más difícil todavía".



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



[Fotografía no contractual]

GARANTÍA 1 AÑO



Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave OFFICE

SVGA RIVA TNT 16 Mb
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium
Celeron 633 MHz.
154.900

TECNOwave GAMERS

SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 20,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium
Pentium III 800 MHz.
199.900

CD-R VIRGEN 80´ BEST BUY



~~175~~ 130

MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC



~~11.900~~ 6.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)



9.990

EASY TV



~~11.484~~ 9.990

EASY GO BEST BUY



22.990

SVGA 3DFX VOODOO4 4500 AGP



34.900

CD-RW BEST BUY EASY WRITER 8x4x32 IDE



34.990

CD-RW HP 8x4x32 IDE 9150i



~~44.990~~ 39.990

GRAVIS GAME PAD PRO



~~4.990~~ 3.990

GRAVIS X-TERMINATOR DIGITAL GAMEPAD

9.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



2.990

THRUSTMASTER TOP GUN



~~2.990~~ 2.290



1.375

INCLUYE ÁRBOLES CON LAS HABILIDADES DE LOS PERSONAJES, IMÁGENES ESPECTACULARES Y SECRETOS DEL JUEGO.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

CENTRO MAIL



A SANGRE FRÍA



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS



AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.



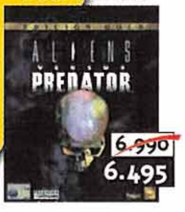
AIKEN´S ARTIFACT



ALICE



ALIENS vs PREDATOR GOLD EDITION



CARMAGEDDON TDR 2000



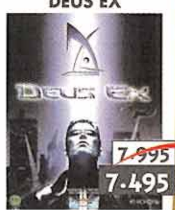
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2



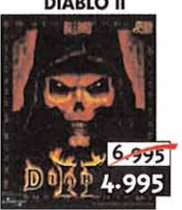
CRIMSON SKIES



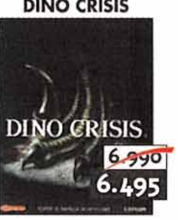
DEUS EX



DIABLO II



DINO CRISIS



DRÁCULA II



EGIPTO II, LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



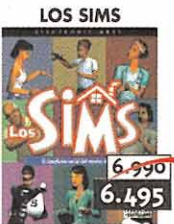
HEAVY METAL FAKK 2



HOMEWORLD CATACLYSM



LOS SIMS



LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA



MIDTOWN MADNESS 2



MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER



NHL 2001



PRIMERA DIVISIÓN STARS 2001



RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS



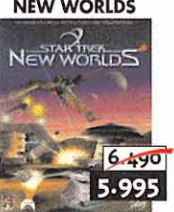
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



SACRIFICE



STAR TREK NEW WORLDS



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



SUPERBIKE 2001



SWAT 3: C. Q. B. ELITE EDITION



TIGER WOODS PGA TOUR 2001



TOMB RAIDER: CHRONICLES



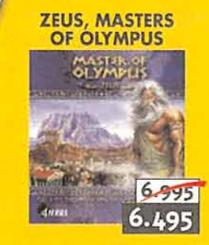
V-RALLY 2 EXPERT EDITION



WARTORN



ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS



BALDUR´S GATE II



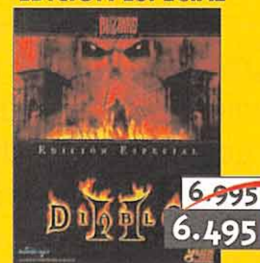
TRADUCIDO Y DOBLADO

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



V.O./MAN. CASTELLANO

DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL



TRADUCIDO Y DOBLADO

FIFA 2001



TRADUCIDO Y DOBLADO

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



TRADUCIDO Y DOBLADO

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 31 de diciembre.

EXIT

¿Qué... habrá sido de las primeras tarjetas de vídeo de pre-serie Voodoo 5 6000 ahora que 3dfx ha cancelado la comercialización el producto?

¿Cuándo... vamos a poder "jugar" bien a «La Prisión», sin encontrarnos con situaciones sorprendentes que escapan al control del propio jugador?

¿Cuántos... juegos de conducción se nos van a juntar estas Navidades, entre las distintas plataformas?

¿Qué... otros nuevos modos de juegos incorporará el anunciado «Half-Life» para PlayStation 2?

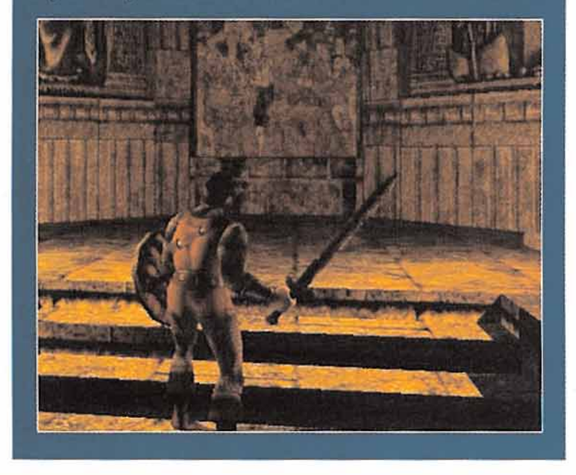
¿Cómo... caerá en nuestras familias la cantidad de horas que le vamos a dedicar a exprimir el fabuloso «Baldur's Gate II»?

¿Cuántos... afortunados podrán ver y "tocar" una PS2 las próximas semanas?

LAMENTABLE



El mes pasado «Blade: The Edge Of Darkness» ocupó la sección Formidable del Sector Crítico por méritos propios; la versión beta con la que trabajamos en la redacción prometía dar paso a una de las producciones más impresionantes del año. Sin embargo, este mes vuelve a ser protagonista aunque esta vez de un Lamentable que apunta a los responsables del juego más que al juego en sí. Un nuevo retraso en su lanzamiento, justificado en la conveniencia de realizar un estreno mundial, nos hace alzar la voz con una airada protesta. Anunciar un retraso en fase de desarrollo es motivo de lamento, pero hacerlo unas semanas antes de que el programa tenga previsto su lanzamiento sólo puede estar motivado por una falta de consideración hacia los usuarios o, en todo caso, por una imperdonable falta de previsión. ¿Cuándo vamos a poder tener entre manos una versión definitiva?... Ahora resulta que en Febrero. Esperemos que sea así. Ya no nos creemos nada.



IMÁGENES DE IMPACTO

FINAL FANTASY AL CINE

No solemos hacernos eco en esta sección de futuras producciones cinematográficas pero este caso es muy especial. Viene anunciándose que allá por el verano del próximo año se estrenará en la gran pantalla la versión cinematográfica de "Final Fantasy" de la mano de Columbia Pictures, bien pues hemos visto ya un par de trailers de lo que será la película en cuestión. Las estremecedoras imágenes de la película serán íntegramente sintéticas, es decir creadas con herramientas de animación 3D por Square, y se está alcanzando un realismo sin precedentes. Parece ser que por fin, después de algunos experimentos nefastos, vamos a poder asistir al estreno de un film de calidad, de alta calidad, inspirado en un videojuego. La película adopta el nombre Final Fantasy, y que sepamos estará basada en un guión totalmente nuevo, personajes y argumento incluidos.

EXTRAÑO SUCESO ON-LINE

Un rumor ha conmocionado la comunidad de jugadores online de «EverQuest», en el que al parecer una guía voluntaria del programa se quitó la vida después de ver a otro usuario utilizando su nombre. Se está investigando informes de, al menos, un conocido usuario de «EverQuest» acerca del extraño suceso. Al parecer una chica de diecinueve años de Colorado que hacía de guía de «EverQuest» y utilizaba el nickname de "Leza" se suicidó el pasado día 11 de noviembre, después de haber recibido una carta de despido como voluntaria de los representantes de Verant Interactive. Los mismos informes dicen que la chica fue despedida por causa de un mensaje que se había encontrado en la tabla de mensajes del servidor del juego en la que ella exigía recuperar el personaje con su nombre. Según las normas de Verant Interactive los guías voluntarios en el juego online de rol y fantasía «EverQuest» no tienen permitido hacer públicos sus comentarios bajo el nombre utilizado al hacer la guía. El mensaje fue revisado después habiéndose añadido al final la frase siguiente: ...I got her fired ("Conseguí que la despidieran"). A día de hoy es un rumor sin confirmar. De ser cierto, no llegamos a comprender el porqué de este hecho tan terrible.

EL JUEGO PERFECTO

ESTRATEGIA TOTAL

Uno de nuestros lectores ha pensado mucho y muy tendido sobre la estrategia y nos envía esta propuesta que podríamos clasificar como "el juego de estrategia definitivo".

Mi juego perfecto sería una mezcla, principalmente, de «Shogun», «Faraón», «Lords of the realms 2», algo de «Civilization 2» y «Age of empires». Aunque existiría la posibilidad de jugar escenarios, el plato de fuerte del juego sería una enorme campaña, que podría alargarse durante meses. Empezaríamos con un gran ejercito sobre un mapa de Europa y, en tiempo real, podríamos mover este ejercito hasta una ciudad. Ahí tendríamos dos opciones: saquearla, con lo que conseguiríamos una gran cantidad de oro y muchas provisiones de forma rápida, pero sin obtener lealtad del pueblo, o bien podríamos ofrecer nuestros servicios a la ciudad y ocuparla, recibiendo menos beneficios, pero durante mas tiempo, con más lealtad y con la ventaja de poder aumentar nuestro ejercito. Habría tres modos de pantalla diferentes. El gran mapa de Europa, con diversos niveles de zoom, el mapa de las ciudades, tipo «Faraón», y los mapas de batalla, tipo «Shogun». Todo sería en tiempo real, tanto los movimientos en el mapa grande, como las batallas y la gestión de las ciudades, aunque sería muy importante que se pudiera controlar el tiempo, pudiendo acelerarlo, frenarlo o incluso pararlo por completo para poder dar órdenes a la vez. Lógicamente, cuando hubiese una novedad en el mapa grande, en el resto del juego se haría una pausa. Para la gestión de las ciudades sería necesaria una buena IA que se encargara de llevar a cabo las tareas que le encargáramos a través de un amplio menú de opciones. Así, una vez conquistada o controlada cada ciudad, podríamos desarrollarla nosotros mismos o nombrar a un gobernador que la gestione. Podríamos decidir cuántos edificios queremos de cada clase, qué tareas deben ser prioritarias, cómo se deben gestionar los recursos o la producción de armas, además de construir escuelas militares para avances bélicos o universidades para avances comerciales, etc. Luego el que se cumplan todas, algunas o ninguna de tus órdenes dependería de la experiencia y del rango del gobernador que hayas dejado al mando de la ciudad.

En el apartado militar, las batallas se harían en mapas al estilo «Shogun», aunque con algunas mejoras. Por ejemplo, gracias a las escuelas militares podríamos ir aprendiendo nuevas formaciones, estrategias, etc. Las unidades las podríamos formar a nuestro gusto utilizando los distintos tipos de armas y escudos fabricados en las ciudades. Habría también otras unidades aparte de las militares, como espías, exploradores, carros de comida, carros de munición, embajadores, médicos, curas, y un sin fin más. Las unidades, además de su puntuaciones de combate, también tendrían otros parámetros, como la moral, que dependería de las batallas ganadas o perdidas, del hambre y del nivel de su comandante, la energía, que dependería del tiempo que lleven andando y de su alimentación, la motivación o la experiencia. Todo esto le añadiría un poco de rol y algo más de realismo.

Diego TNT

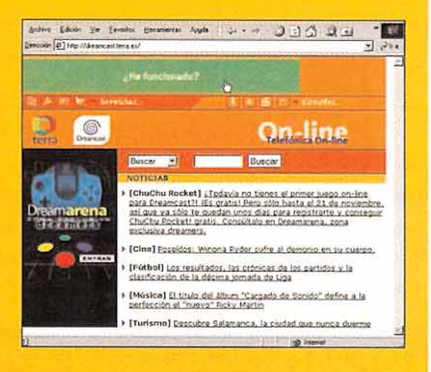
PRECISIÓN SUIZA

Mucha gente, como este lector, piensa que hay una seria escasez de juegos de puzzles para PC. Quién sabe, quizá alguna compañía



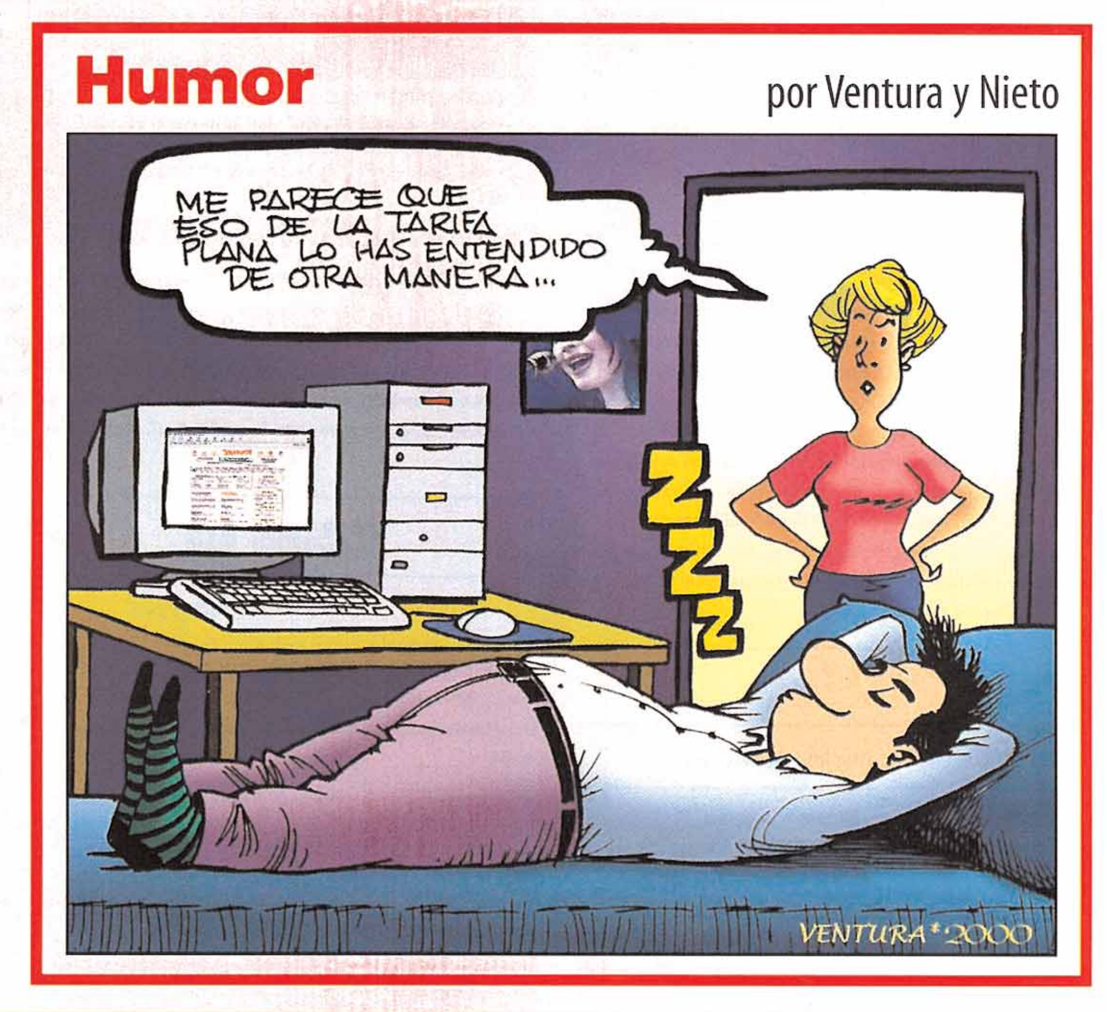
FORMIDABLE

Los usuarios de Dreamcast, están de enhorabuena. El mes de Noviembre Sega España ha cerrado un acuerdo de colaboración con el grupo Telefónica para la prestación y el desarrollo de los servicios online de la consola. Telefónica ofrecerá a los usuarios de Dreamcast la posibilidad de acogerse a la tarifa plana (2750 Ptas mes), tanto para navegar por Internet como para aprovechar las posibilidades de juego online de la consola a través del proveedor Telefónica Data. Por su parte Terra Networks está creando un nuevo portal abierto, con acceso tanto desde Dreamcast como de cualquier ordenador en "dreamcast.terra.es". Dentro de este portal Sega mantendrá Dreamarena como zona exclusiva de los usuarios de Dreamcast.

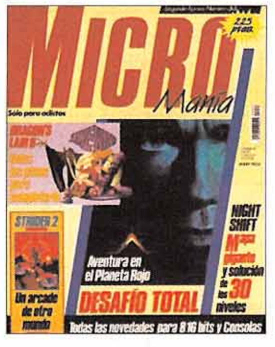


Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada gigante del número 33 de la Segunda Época estuvo dominada por la fría mirada de Arnold Schwarzenegger, y es que en su interior incluíamos un extenso informe sobre el juego «Desafío Total» con su solución completa y todos sus mapas. También nos ocupamos de «Strider 2», un estupendo arcade que causaba sensación en aquellos días. Como complemento, un gigantesco mapa de «Nigh Shift» y la solución completa para poder acabar ese divertido juego. El inolvidable «Dragon's Lair» también se asomó hasta nuestra portada y, cómo no, también incluíamos todo lo necesario para poder completar con éxito las aventuras del intrépido «Dirk The Daring».

se anime y utilice su idea. Nosotros desde aquí proponemos el dudoso nombre de, ¿«Sim Relojero»?

Yo tengo la afición de montar y desmontar relojes antiguos (de esos de engranajes) y además me gustan mucho los puzzles, así que en vista de la escasez de juegos de este género mi propuesta es un juego de puzzles en el que en cada nivel se nos diera las piezas de un reloj y hubiera que montarlas en el lugar y en el orden adecuado. Al principio tendríamos un plano para orientarnos, pero a medida que avanzásemos por el juego tendríamos que aprender a montar diferentes tipos de maquinarias de memoria. Otras dificultades añadidas podrían ser que hubiera piezas de más, o incluso que algunas estuvieran rotas y hubiera que identificarlas y sustituirlas por la versión correcta. Las piezas se colocarían pulsando y arrastrando con el ratón y, para añadirle más realismo, cuando lleváramos demasiado tiempo en un mismo puzzle el cursor empezaría a temblar por sí mismo, simulando el temblor de una mano cansada. También debería ser posible guardar los relojes construidos para comprobar si se atrasan o se adelantan (lo harían si no los hubiésemos montado de manera totalmente correcta) y de ser así, tendríamos que recolocar sus piezas o perder todos los puntos ganados por ese reloj en particular.

El Conejo Blanco

SIN LÍMITE DE POTENCIA

A partir de un planteamiento bastante imaginativo un amigo nos sugiere este juego de conducción en el que la velocidad sería, sin ningún lugar a dudas, la única protagonista.

Soy un gran aficionado a los juegos de conducción y mi juego perfecto sería como sigue: Imaginemos que dentro de un par de años se inventase un motor de pequeño tamaño, que cupiese en cualquier coche sustituyendo al actual, pero que permitiese obtener una cantidad ilimitada de potencia. Dicho motor daría tanta potencia como fuera necesario en cualquier momento sin ningún tipo de límite, (cien, mil o un millón de C.V., daría igual), como si fuese el volumen de una radio. Con dicha idea crearía un juego de estilo similar al de «Gran Turismo», que partiría de coches de serie actuales (con el motor cambiado obviamente), y en el que ganando dinero en sucesivas competiciones se podrían obtener coches mejorados y prototipos. El estilo de juego debería ser una mezcla entre arcade y simulador, pero con un fiel reflejo de las características físicas que afectarían a los vehículos. La diferencia con los juegos tradicionales estaría en que al disponer de la potencia deseada, los límites del vehículo los marcarían la puesta a punto del mismo y, sobre todo, la física. Así, se podría empezar con un utilitario en el cual no podríamos utilizar toda la potencia por que el coche no lo soportaría. A partir de cierta velocidad los neumáticos explotarían, la estructura del coche se deformaría por la presión del aire, el piloto sufriría desmayos por la aceleración, etc. Conforme se avanzase en el juego se obtendrían coches especialmente preparados para soportar potencias descomunales, con formas muy aerodinámicas, neumáticos super anchos de materiales especiales, alerones tipo F1 ajustables y todo lo que se os ocurra. Seguirían existiendo límites, pero ahora serían mucho mas salvajes. A 4 000 Km/h. los coches podrían fundirse por el calor, salir literalmente volando de una curva o hundir las suspensiones por un exceso de presión en los alerones. En resumen, sería un juego en que la clave del éxito estaría en saber equilibrar el vehículo, no cayendo en la tentación de sobrepasar los límites del mismo. Las opciones del juego serían las clásicas y también incluiría circuitos de distintos tipos basados en escenarios reales o ficticios.

Tony Torralba



Virtual Pool 3

Billares/Interplay/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 • *CPU:* Pentium 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 200 MB • SVGA con 4 MB (Aceleradora 3D con 16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Botón dcha.: Zoom
S+Ratón: Golpear

Una nueva entrega de este simulador de billar está casi preparada para ver la luz en el mercado, pero mientras tanto en el CD podréis encontrar una demo de lo que será «Virtual Pool 3». Con una mecánica similar a los anteriores en cuanto al manejo, esta demo permite jugar una partida de cuatro bolas en la que el objetivo será ir colando la bola que se vaya marcando en la parte superior de la pantalla. Además se permite subir o bajar el nivel del juego, según la habilidad de cada uno.

En la versión completa estará disponible el programa para competir a través de red local e Internet, así como una multitud de modos de juego. La demo se encuentra en inglés.

Kao the Kangaroo

Plataformas/Titus Interactive/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 46 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Saltar
Ctrl izq.: Golpeo 1
Ctrl dcha.: Golpeo 2

Al más puro estilo de juegos legendarios como «Sonic», llega este divertido título de plataformas en el que un canguro es el protagonista. A través de los innumerables escenarios que presenta el juego y manejando al personaje principal, tendréis que adentraros en la jungla recogiendo el mayor número posible de monedas y demás objetos, esquivando eso sí, los numerosos peligros naturales y depredadores que acechan en su interior. Para conseguir pasar los distintos niveles, es necesario tener muchos reflejos y reaccionar a tiempo cuando la situación lo requiera. La demo se encuentra completamente en inglés.

Deportivo/E.A. Sports/Electronic Arts

Fifa 2001



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 166 MHz MMX • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 37 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D y Glide • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Dirección
A/S: Pase alto/raso
D: Disparo

De la mano de Electronic Arts llega una nueva versión de uno de los simuladores de fútbol más esperados del momento. Con una inteligencia artificial mejorada con respecto a sus antecesores y unos jugadores mejor caracterizados, imitando a sus modelos reales, «Fifa 2001» pretende coronarse como campeón dentro de su propia liga. La demo que este mes os ofrecemos en exclusiva en nuestro CD, permite jugar un partido amistoso entre los dos grandes de nuestro panorama futbolístico. Real Madrid y Barcelona se la juegan a cara o cruz en la primera mitad del encuentro (tiempo que permite la demo). Está completamente traducido al castellano, y aunque no incluye ningún tipo de voces, la versión final estará amenizada por las voces de Manolo Lama y Paco González.

Screamer 4x4

Simulador/Clever´s Development/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 61 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Glide y OpenGL • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Freno de mano
Enter: Reparar

Los todo terrenos llevan ya tiempo de moda en el mercado automovilístico. Ahora esa moda amenaza con trasladarse al mundo de los videojuegos, donde se nos viene encima toda una avalancha de títulos en los que los que los protagonistas son estos colosos de la carretera. En «Screamer 4x4» tendremos que conducir uno de estos monstruos 4x4. La demo que os ofrecemos permite jugar un campeonato en el que la combinación de fuerza, sentido y velocidad serán fundamentales para triunfar. Se puede escoger entre distintos motores bajo una misma carrocería para salir al sinuoso circuito y completar las etapas. La demo se encuentra en inglés.

Pacific Warriors

Arcade/Interplay/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 30 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



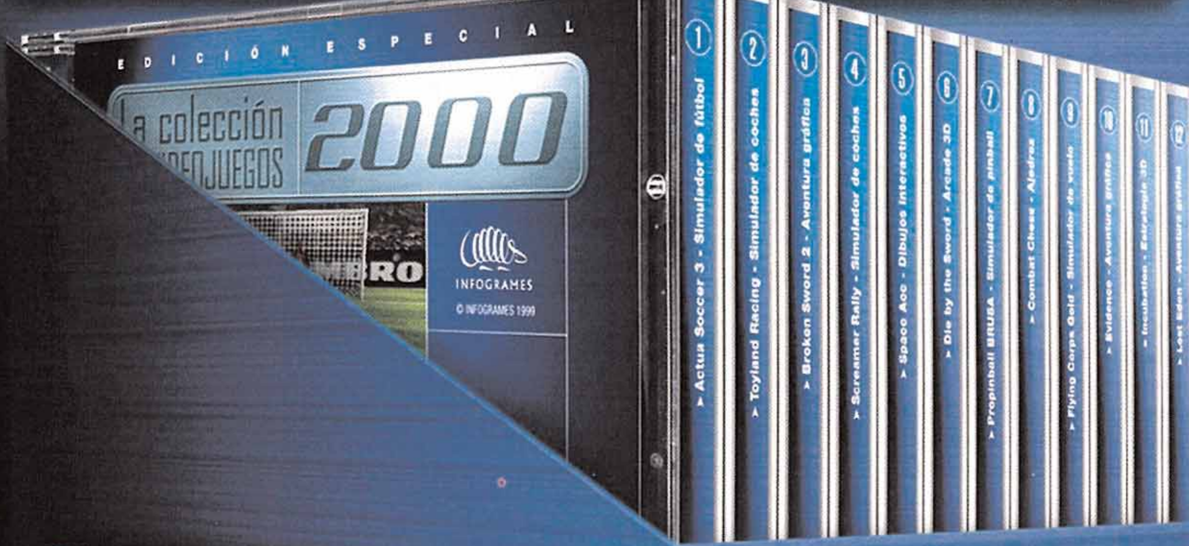
CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimientos
May.: Disparo
A/Z: Acelerar/Frenar

Divertido como pocos se presenta «Pacific Warriors», un arcade, en el que el manejo de un caza de combate de la segunda guerra mundial es el principal argumento. El sencillo manejo y el ataque directo al enemigo son las principales premisas para disfrutar de la demo que encontraréis en el CD.

El juego está estructurado en varias campañas, cada una de ellas constituida por varias misiones, aunque la demo sólo permite jugar la primera campaña del juego con todas las misiones incluidas en ella. Los objetivos a cumplir en cada misión se establecerán al principio. Concretamente, la campaña de la demo se desarrolla sobrevolando el mar y las costas dónde los enemigos tienen sus bases de destructores que deberán ser eliminados, así como los aviones que nos salgan al paso para evitar el cumplimiento de nuestra tarea. Encontraréis numerosas burbujas por el aire que os proporcionarán armamento diverso y puntos de vida.

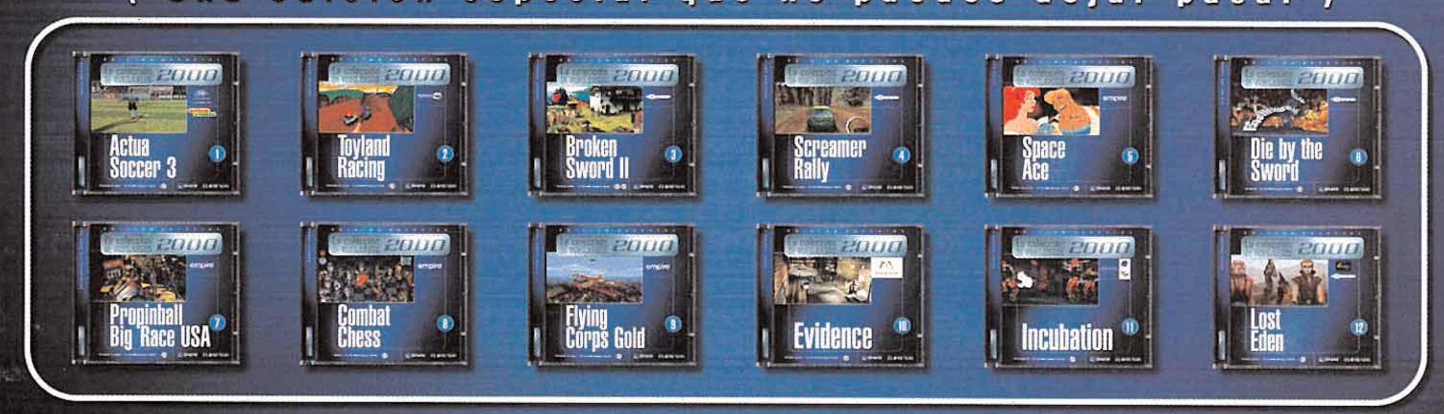
Originales imprescindibles para tu colección







(Una edición especial que no puedes dejar pasar)





A la venta por tiempo limitado

12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del apasionante mundo de los videojuegos.



hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.com |2000

Half-Life: Team Fortress

Arcade/Sierra/Havas Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 (166) MHz • *RAM:* 24 MB (32 MB) • *HD:* 120 MB • *Vídeo:* SVGA (Aceleradora 3D D3D, OpenGL) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



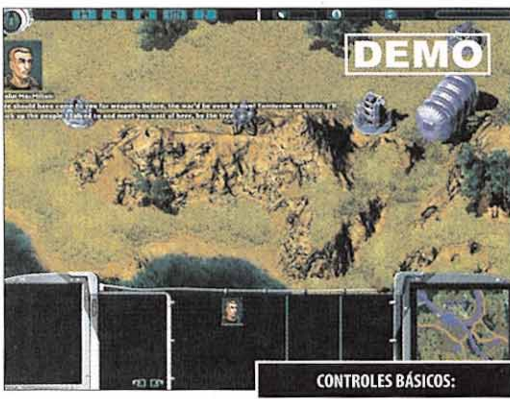
CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar

Un nuevo juego basado en el universo «Half-Life» está disponible en el mercado y nosotros os adelantamos una demo en nuestro CD. Con el mismo éxito que consiguió «Half-Life» irrumpe «Team Fortress», aunque con algunas diferencias de funcionamiento, ya que estos nuevos escenarios, misiones, objetivos y personajes que incluye este juego funcionan a través de Internet y de la red local (LAN). En la demo podréis escoger entre tres escenarios diferentes, además de tener la posibilidad de participar en el chat creado para los amantes de la serie «Half-Life». Se encuentra completamente en inglés.

Original War

Estrategia/Altar Interactive/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 500 MB • *Vídeo:* SVGA con 4 MB • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



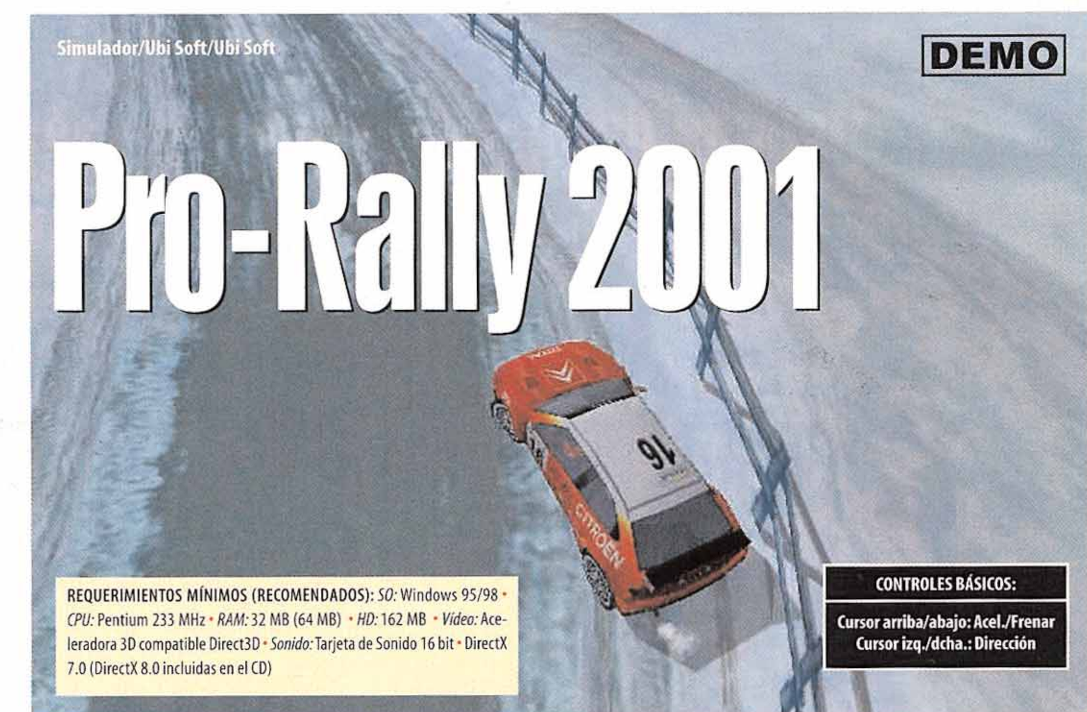
CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

«Original War» plantea una mezcla de géneros en donde la estrategia es la baza principal, aunque también existen ciertos toques de rol, en las distintas habilidades de los personajes, que serán necesarias para resolver los distintos puzzles planteados en las misiones. En la demo que os ofrecemos podréis recorrer distintos escenarios, ya que el juego permite saltar de una misión a otra a través de una cabina. Sin embargo según saltes de misión el objetivo será diferente. La demo se encuentra en inglés, aunque la versión final del juego se encontrará completamente traducida y doblada a nuestro idioma.

Simulador/Ubi Soft/Ubi Soft

DEMO

Pro-Rally 2001



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 162 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
Cursor arriba/abajo: Acel./Frenar
Cursor izq./dcha.: Dirección

La competencia entre los distintos juegos ambientados en el mundo del rally está siendo muy positiva para los usuarios, en vista de los resultados finales, ya que títulos como «Pro-Rally 2001», del que os traemos una demo exclusiva, situarán sin duda el listón muy alto dentro del género. La demo que os ofrecemos permite jugar un tramo de clasificación perteneciente a una carrera de un campeonato, eligiendo entre dos potentes modelos del mercado, como son el Peugeot 306 y el Citroën Xara, ambos de un tamaño similar y potencia también igualada. Además permite practicar con el 306 en un circuito cerrado de pruebas en donde deberéis sortear los obstáculos creados con balizas de señalización, con la posibilidad de batir el récord del circuito. Mucho cuidado con las curvas y no olvidéis usar el freno de mano. La demo se encuentra completamente en castellano.

MULTIMEDIA

Grand Prix 3

Esta archivo actualiza el juego a la versión 1.13. Con él se ha mejorado ostensiblemente el manejo del teclado, tanto para jugar como para desplazarse por los menús. También se han hecho mejoras en el aspecto gráfico del juego, corrigiendo el césped que se encuentra junto a los bordillos, así como los choques de los coches. En lo referente a la jugabilidad, se han incluido mejoras en la climatología, al estar ésta mejor optimizada retocando la inteligencia artificial del juego. Los neumáticos para superficies húmedas también se ha mejorado consiguiendo un mayor agarre.

Command & Conquer: Red Alert 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01, pero Westwood no ha dado explicaciones de las mejoras que realiza dicha actualización.

Unreal Tournament Dedicated Server

Este subprograma instala el soporte para las partidas multijugador en su versión 428. La verdadera utilidad de esta aplicación estará en una cota alta para quienes gusten de jugar partidas a través de Internet o red local. compitiendo contra gente situada en cualquier punto del mundo.

Unreal Tournament Assault Bonus Pack

Este nuevo paquete del genial juego «Unreal Tournament» incluye nuevos y complejos niveles que aumentarán sin duda la jugabilidad y la adicción del título, creando así nuevos retos para quienes pensaban que habían superado todos los peldaños. También se incluyen nuevas e interesantes opciones de juego.

Para instalar el Assault Bonus Pack deberás ejecutar el archivo "AssaultBonusPack.umod", que se descomprimirá en tu disco duro al pinchar en Instalar/Ejecutar, con el CD del juego insertado en tu lector de CD-ROM.

Half-Life

Este mes incluimos una sección de «Half-Life», donde podréis encontrar dos archivos para actualizar el juego. Uno de ellos lo actualiza a la versión 1.1.0.4 desde la versión 1.1.0.1 y el otro actualiza el juego a la misma versión sin necesidad de haber instalado antes ninguna otra actualización. Con este archivo se han corregido diversos problemas con la seguridad y los mapas cuando se jugaba a través de Internet. Además se ha añadido tres nuevos escenarios:

Avanti: La acción se desarrolla en un pueblo italiano con la misión de llevar la bandera mientras se cumplen tres objetivos acabando en la catedral del pueblo.

Flag Run: Un escenario en donde la misión será salvar tu bandera mientras el contrario intenta lo mismo.

Casbah: En este escenario habréis de defender vuestra bandera y además capturar la del enemigo.

Dark Reign 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.3. Con esta actualización se han solucionado los problemas detectados con el juego en modo multijugador, ya que cuando había jugando 6 o más jugadores, algunos de ellos desaparecían de la lista.

Igualmente en las partidas en modo multijugador, las actualizaciones instaladas no surtían efecto por un error del programa, aunque con este archivo ese defecto ha quedado finalmente subsanado.

Sheep

Puzzle/Empire Interactive/Planeta DeAgostini

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 58 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bitt • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Espacio: Gritar/Acción
May.: Correr

Como si de un pastor se tratase, las ovejas te esperan para ser conducidas a una zona fuera de todos los peligros que acechan en el camino. Con este argumento al más puro estilo «Lemings», estará disponible en breve este lanzamiento de Empire Interactive. La demo que os ofrecemos se encuentra en inglés, y permite jugar las primeras pantallas de uno de los muchos escenarios que habrá disponibles en la versión final. Te encarnarás en una tierna señorita que deberá ir conduciendo un rebaño de ovejas, cada vez más numeroso conforme avance el juego, y alejándolo lo más posible de todos los peligros que se encuentran en el camino. Para ello cuentas con la ayuda de tu propia voz, que hará variar la dirección del rebaño cuando sea necesario. Además encontrarás diversos objetos útiles por el camino que te servirán de ayuda.



Aventura/Konami/Microsoft



Metal Gear Solid

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 61 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Espacio: Golpear
Ctrl: Agarrar
May.: Agacharse

«Metal Gear Solid» nos presenta una aventura, creada originalmente para la plataforma Playstation, que ha sido convertida para PC con algo más de acierto que en otros títulos traducidos a este formato. En la demo que encontraréis en el CD tomaréis el papel de Solid Snake, un ex-agente especial que es introducido en un submarino para completar una misión en la que el sigilo es la clave para completar el juego con éxito. Deberéis tener cuidado de no ser vistos puesto que automáticamente se activará una alarma que pondrá en alerta al enemigo. Vuestra mejor arma es la sorpresa, los ataques por la espalda para romper el cuello de los militares armados y el silencio. La demo se encuentra en inglés.

Blair Witch Project Volume 2

Aventura/Acción/ Terminal Reality/G.O.D./Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MMX MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 150 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D comp. OpenGL • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



Llega la segunda entrega de un juego basado, al menos en su nombre, en la polémica película sobre lo que les sucedió a unos estudiantes mientras investigaban la leyenda de la Bruja de Blair. en los bosques de Maryland.

En esta segunda parte, y a pesar de no tener apenas conexión con la película original, el terror sigue siendo la tónica dominante, mientras asistimos a distintos flashes de la vida de un antiguo soldado de la guerra civil de los EE.UU.

La demo que os ofrecemos permite jugar la primera fase del juego en la que, encarnando diversos personajes, deberéis enfrentaros a quienes pretenden que la verdad no sea descubierta.

La demo se encuentra completamente en inglés.

CONTROLES BÁSICOS:
W/S/A/D: Movimiento
Ratón: Dirección
Botón izq.: Disparo

Rune

Aventura/Gathering of Developers/Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 122 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0(DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón dcha.: Golpear

Al más puro estilo «Blade» se presenta este título del que este mes encontraréis una demo en nuestro CD. En el juego encararnarás a un poderoso héroes vikingo que tendrá que enfrentarse a los poderosos vikingos negros, que amenazan con exterminar a su pueblo. Se encuentra completamente en inglés.

Zeus: Master of Olympus

Estrategia/Sierra/Havas Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium 166 MHz (Pentium 266 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 100 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica con 2 MB (8 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

Con el mismo espíritu de programas tan conocidos como «Caesar» y «Faraón», aparece ahora «Zeus: Master of Olimpus», basado en la archiconocida civilización de la polis griega. En la demo deberéis tomar el mando de un pueblo en el que la administración de los bienes y la creación de la ciudad con todos los servicios será vuestro objetivo. Podréis incluso construir estadios en donde los atletas de vuestro pueblo entrenarán duro para llevar a tu ciudad a la gloria en los juegos olímpicos. Todo deberá estar bajo control para no tener ningún tipo de complicaciones inesperadas. La demo se encuentra en inglés, pero la versión final estará traducida.

Starship Troopers

Estrategia/MicroProse/Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 300) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 123 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica con 2 MB • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

Basado en la película que lleva el mismo título, se ha creado este videojuego, que narra la invasión de los humanos a un planeta alienígena, en un mundo futuro. Se trata de un planeta lleno de insectos inteligentes que pretende acabar con la soberanía de nuestra civilización. La demo que encontraréis en el CD, permite jugar una misión completa en la que deberéis completar los objetivos que se marcarán al principio de la misma.

El ataque ordenado y la correcta colocación de las tropas será vital para salir airosos de la maraña de insectos que encontraréis por el camino.

La demo se encuentra completamente en inglés.

PREVIEW



Undying

Acción/Arcade/DreamWorks Interactive/Electronic Arts

Una maldición se ha liberado en el mundo, una maldición que afecta directamente a la degeneración de una familia, en la que cada miembro sufre una horrible mutación que le convierte en un monstruo capaz de sembrar el pánico a su paso.

Con el engine utilizado en la construcción de «Unreal» se presentará próximamente este producto, que de la mano de Electronic Arts pretende hacerse un hueco en el superpoblado panorama de los shoot´em up.

PREVIEW



Emperor: Battle for Dune

Estrategia/Westwood/Electronic Arts

Tras la reciente aparición de «Red Alert 2», Westwood ha cerrado un capítulo en la historia de sus juegos de estrategia, y prepara un nuevo juego desarrollado íntegramente en 3D. El control de la especia será, como de costumbre, el objetivo de tres familias: Atreides, Harkonnen y Ordos, que mantendrán una lucha sin cuartel.

MULTIMEDIA

Tiger Woods PGA 2000

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.3. Con este archivo se consigue la total compatibilidad entre la versión 2000 del juego y la versión 2001. También se ha conseguido la compatibilidad con un mayor número de tarjetas 3D, lo que proporciona un mejor resultado en la velocidad del juego.

Numerosos problemas de jugabilidad, referentes a golpeos de bolas y entorno gráfico, también se han subsanado.

PGA Championship Golf 2000

Este archivo actualiza el juego a la versión 3.1.23.3. Se han solucionado los problemas detectados con el sistema operativo Windows 2000. También se han corregido ciertos problemas que se habían detectado con las estructuras 3D del juego y un sinfín de fallos que sería imposible enumerar en toda su extensión en este corto espacio.

Arcatera

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.2, pero por el momento no han trascendido las mejoras que realiza dicha actualización.

Mod para Quake III Arena

Este mes os traemos un nuevo mod, ya que están tan de moda últimamente. Pero esta vez se trata de un mod para «Quake III» llamado Rocket Arena 3 en su versión 1.00. Para quienes creíais haber superado todos los escollos, aquí tenéis ocho nuevos mapas multijugador con cuatro tipos de juego diferentes, para que sigais disfrutando de este excepcional título.

Mod para Half-Life

Tras las muchas peticiones que recibimos en su momento publicamos hace dos números el mod más famoso y potente para «Half-Life», que en aquella ocasión se encontraba en su versión beta 7.1. Se trataba de CounterStrike, del que ahora ya os podemos ofrecer una versión final, la 1.0. Se han hecho algunas modificaciones con respecto a la última versión beta que se publicó, ya que se han añadido tres nuevas armas y se ha modificado el modelo de alguno de los personajes

Half-Life: Full Software Development Kit

Una potente herramienta de creación para todo lo concerniente al universo «Half-Life» en su versión 2.1 es lo que este mes podréis encontrar en la sección Multimedia del CD. La nueva versión recién estrenada permite incluso definir la inteligencia artificial de los personajes, así como la inclusión de potentes herramientas gráficas. También se podrá acceder al sistema de red de Valve Software, los creadores de la herramienta en cuestión.

Unreal Tournament

Actualiza el juego a la versión 436. Para poder utilizar esta actualización es necesario haber instalado previamente la versión 432. Con ella se han solucionado los problemas detectados en la conexión a servidores para multijugador, así como la seguridad para las claves de los jugadores. Los problemas detectados con algunos mods también se han solucionado, así como problemas de tipo gráfico. Además se ha optimizado mejor el uso de texturas en el juego.

GANADORES DEL CONCURSO MIGHT AND MAGIC VIII (CAMISETA Y JUEGO PARA PC)

Abraham Camacho Martínez	A Coruña	Eusebio Gracia Roldán	Madrid
Jorge López Rey	A Coruña	Jaime López Trujillo	Madrid
Ruben Oña González	Alava	Alfonso Bastidas Pedreño	Murcia
Jose González Jiménez	Albacete	Victor Jara de las Heras	Murcia
Juan Antonio Rull Puertas	Almerías	Miguel Albaladejo Núñez	Murcia
David Pérez Ruiz	Asturias	José Joaquín Galicia Salgado	Ourense
Daniel Carús Martínez	Asturias	Alex Tábios Rodríguez	Tarragona
Evelio Gómez Pache	Badajóz	Alberto Pérez Sanz	Teruel
Miguel Obrador Palacios	Baleares	Alfonso Fuster Santamaría	Valencia
David Vivet Tañá	Barcelona	Rodrigo González Iglesias	Zamora
Eduard Martínez Lessner	Barcelona	Antonio Manuel Villas Micó	Zaragoza
Oscar Yerpes Baena	Barcelona	Ricardo J.Falces Simón	Zaragoza
Cesár Fernández Pérez	Barcelona		

GANADORES DEL CONCURSO MIGHT AND MAGIC VIII (CAMISETA)

Cristian Lema Martínez	A Coruña	Pedro García Gómez	Madrid
Arcadio Donat Parra	Asturias	Daniel Sánchez Robledo	Madrid
Jorge Molina Lozano	Barcelona	Juan Antonio García Romero	Málaga
Jordi Soria Porcar	Barcelona	Patricio Cárceles Aldavero	Murcia
Victor Ibáñez Elias	Barcelona	Armando Sánchez Hernández	Sevilla
Juan Carlos Álvarez Pastor	Barcelona	Joan Canela Ferre	Tarragona
Luis Miguel Fernández Parodi	Cádiz	Gabriel Sánchez Morilla	Toledo
Susana María Arco Adamuz	Granada	Fernando Luque Cordero	Toledo
Daniel Moncada Garrido	Granada	Erik Bermejo Alonso	Vizcaya
Daniel Díaz Ruiz	Granada	Iñigo Rodríguez Gonzalo	Vizcaya
Iñigo Cervero Bermejo	La Rioja	Fco Javier Martínez Sánchez	Zaragoza
Alberto Gutiérrez Rojo	La Rioja	Jose Luis López Zueras	Zaragoza
Jose Luis Franco Caurel	León		

GANADORES DEL CONCURSO E.A. GAMES

Arturo Alen Domínguez	A Coruña	Daniel Martín Duñach	Barcelona	Daniel Fernández Álvarez	León	Raúl Martínez García	Valencia
Jesús Cacho Pérez	Alicante	Antico Ibáñez Ponce	Burgos	Jose Antonio Esquivel Campos	Madrid	Pablo Gonzálvez Ortega	Valencia
Juan Pablo Gil Alonso	Alicante	Fernando Fuertes García	Burgos	Manuel Arin Royo	Madrid	Miguel Angel Expósito Valle	Valencia
Ernesto Martín Cara	Almería	Jesús Sard González	Córdoba	Mariano Merino Otero	Madrid	Iván Da Cuña Vergara	Valladolid
David González Martín	Asturias	Manuel Olmeda García	Cuenca	Juan Antonio García Romero	Málaga	Neskuts Urquijo Arraiz	Vizcaya
Alejandro Silvente Reina	Barcelona	Sergio Camacho Benítez	Huelva	Javier López López	Orense	Luis María Gurrea Pinillos	Vizcaya
Antonio Cánovas Berdún	Barcelona	Amílcar González Monagas	L. P. de Gran Canaria	Jose Ramón Robleda Crespo	Ourense	Sergio Visiedo Ramo	Zaragoza
Sergio Lorente Vázquez	Barcelona			Daniel Sánchez de la Rosa	Toledo		

¿TE PERDISTE ALGÚN NÚMERO?



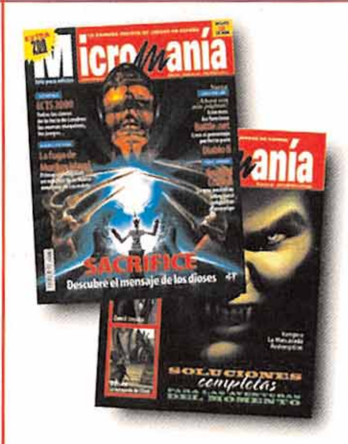
66. (795 Ptas) Grand Prix 3
•C&C: Red Alert 2 (Avance) •Blade (Avance Especial) •Starlancer (Megajuego) •Messiah y Martian Gothic (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos» + CD-ROM «Todos los juegos para la próxima temporada» + Suplemento «Los juegos que no te puedes perder»



67. (650 Ptas) Vampire.
•Ultima Worlds Online (Zona Online) •Runaway (Avance Especial) •Sanity y No One Lives Forever (Reportaje) •Evolva, Time Machine y MDK2 (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos» + Transfer «Diablo II»



68. (650 Ptas) Baldur´s Gate II.
•La Prisión (Zona Online) •Blade (Reportaje) •Icewind Dale (Megajuego) •Diablo II, Dino Crisis y Shogun Total War (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos»



69. (795 Ptas) Sacrifice.
• ECTS 2000 (Reportaje) • La Fuga de Monkey Island (Avance) • Battle.net (Zona OnLine) • Ground Control (Patas Arriba)
+ 2 CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones Aventuras



70. (650 Ptas) Blade: The Edge of Darkness
• Internet y las nuevas consolas (Zona Online) • Return to Castle Wolfstein (Avance) • Command & Conquer Red Alert 2 (Megajuego) • Icewind Dale y Metal Gear Solid (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos»

Para hacer tu pedido llamanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

¡PÍDELOS AHORA!

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!



2 SÚPER DESCUENTO 25%



12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO